電腦遊戲的超強資訊COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
軟體世界
PC POWER
全球資訊網http://www.swm.com.tw/
歡慶10週年
倫飛筆記型電腦、
千套遊戲軟體等
好禮等你來拿!!!
封面大賞 龍神
特別報導
Westwood美國直擊專訪
格鬥天王99漫畫特別報導
香江漫畫遊戲軟體重鎮紀行
傑誠資訊有限公司專訪
深入報導
新倚天屠龍記/鹿鼎記2
/威力掃蕩/創神祭
破碎虛空全武功招式
信長之野望列風傳隱藏劇本
橫掃千軍之改朝換代
功能設定
新GAME介紹
天子傳奇
BALDRHEAD~
武裝金融外傳
三國風雲II
風雲再起
聖魔大戰
降龍戰記
太空戰士八
世紀帝國2
波斯王子3D
34款
攻城略地
破碎虛空~
少年傳鷹的
傳奇故事(上)
戰國美少女貳－
春風之章
劇情攻略
信長之野望－
烈風傳之
教戰守則
江湖~
精華內容上手攻略
MEGADISC
魔城叛戰-四個封印
隨書附贈
創神祭
125
4 712063 000052
Printed in Taiwan
全球華人電腦門市 便利超商．書局 均售
終極促銷價 香港HK $55 馬來西亞RM $ 25 加拿大CAD $ 18 美國US $ 12

八十八年台灣區

電腦資訊巡迴展

基隆展

日期：88年8月26日～8月29日 時間：10:00AM～19:00
地點：基隆市市民活動中心（正信路205號）

高雄展

日期：88年9月1日～9月5日 時間：10:00AM～18:00
地點：高雄長谷世貿50樓（民族路一段80號）

雲林展

日期：88年9月8日～9月12日 時間：9:30AM～20:00
地點：雲林縣立斗六體育館

展出項目

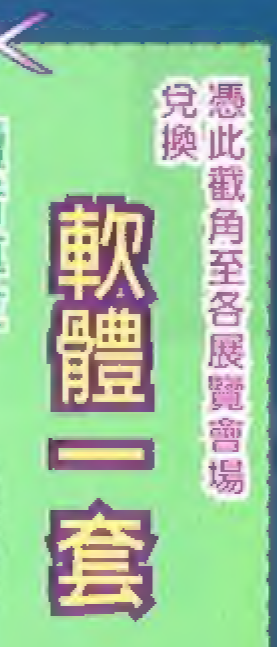
- 電腦產品。
- 通訊設備產品。
- 電腦叢書雜誌。
- 週邊設備及零件。
- 軟體設計及服務產品。
- 辦公室OA設備、家庭自動化設備。
- 其他電腦相關消耗性之耗材及產品。
- 因應Y2K諮詢顧問暨各大專院校資訊成果展。
- 最新影音科技生活商品。
- 虛擬實境等次世代聲光電腦遊戲及遊樂場。

看電腦展中大獎
天天抽．天天送

獎項數量以現場公佈為主

- 防潮箱
- 六家窯入場券
- 電腦
- 3D立體魔宮聖戰
- 火速上網 *免費上網20小時*

【瑞克企業提供】



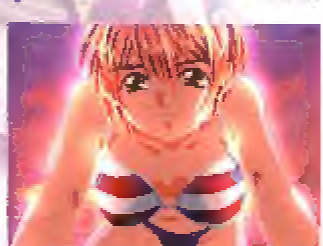
洽詢專線：03-332-6978

主辦單位：台灣省電腦商業同業公會
承辦單位：基隆市電腦商業同業公會、雲林縣電腦商業同業公會
贊助單位：軟體世界雜誌社

特別報導

攻城略地

ゲームFOCUS



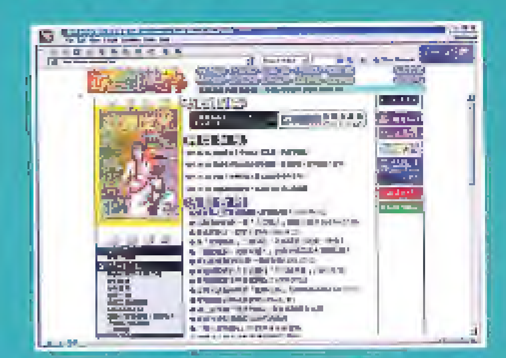
●中華郵政南字第525號執照登記為雜誌交寄。
●行政院新聞局出版事業登記證局版高市誌字第177號
●中華民國78年4月創刊，每月20日出刊。

當期菜單　新鮮出爐

當期菜單　新鮮出爐

●1989年4月創刊
●每月20日發刊
●零買／劃撥／信用卡訂閱均可
●本期封面提供：智冠科技

●1995年元月領先發行
●勁爆試玩、精彩DEMO……
●1995年7月起每期隨書附贈

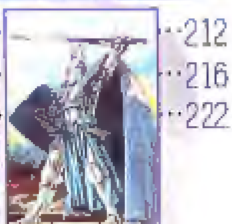


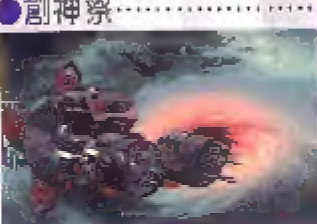
●1995年10月正式上線
●每月20日資料更新
●全新功能加入中
●全球資訊站：http://www.swm.com.tw/

電腦軟體世界 COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

全球資訊網 http://www.swm.com.tw/

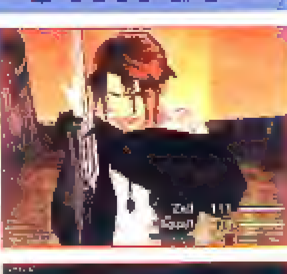
深入報導

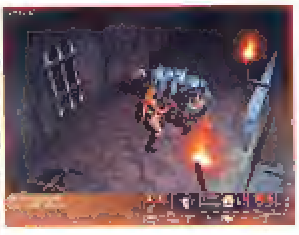




辣片追緝令

NEW GAMES STATION





軟體世界雜誌十週年回饋抽獎活動

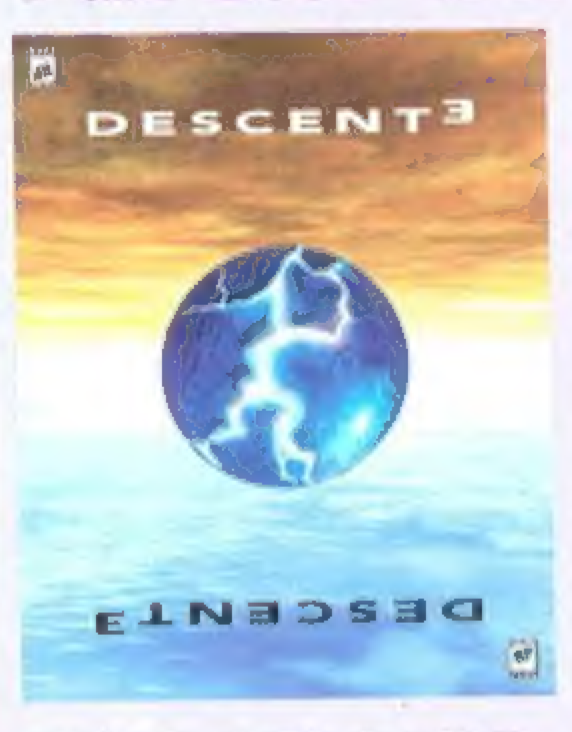
軟體世界雜誌十週年回饋抽獎活動本期進入最後一個月，目前回收的抽獎卡自上月破萬份後，仍持續增加中。本期要特別感謝本雜誌社所屬的智冠科技，及大宇資訊慷慨提供遊戲軟體贊助，兩家公司合計提供了六百套遊戲軟體，另外，編輯部也準備了特別獎項給讀者們抽獎哦，趕快往下看，有筆記型電腦一台哦！再再一次提醒讀者們，趕快把前幾期的抽獎卡寄回來，寄得愈多你就有更多的機會得到這台筆記型電腦哦！

最後，再重覆一遍十週年活動參加辦法－拿出抽獎卡貼上本頁的十週年印花，然後寫下你熱情的十週年賀詞，就有機會參加抽獎，活動本期是最後一次，前四期的雜誌的抽獎卡也可以，寄的愈多中獎的機率越大哦！

PS：獎品價值在4000元以上者，得獎人須負擔15%的稅金。

英特衛國際有限公司

天旋地轉3（Descent3）



天旋地轉系列一直以其獨特的內涵，受到廣大玩家的歡迎；今年Interplay結合了天旋地轉與劍魂兩大設計小組，合作將遊遊介面全部改良，採用全新驚人3D引擎的天旋地轉3是在各方面都有極佳創意及表現的精采遊戲，將要為所謂的3D射擊遊戲帶來新的革命。

●30名

異塵餘生2（Fallout 2）

97年的異塵餘生，代表著角色扮演遊戲的新里程碑，在榮獲年度最佳RPG之後，原設計小組在去年推出內涵更為精采的續集：異塵餘生2，除了全新的故事，更多的場景，地圖更大上一倍。國外評論一致認為比前作更富挑戰性，勢必能再度蟬連冠軍！

●10名

橫行霸道（CrimeKiller）

西元2115年，犯罪成為這個頹廢城市中最頻繁的活動；你具有「殺人執照」及駕駛各式武裝車輛的權力，工作是獵殺犯罪者！在遊戲中，讓人驚嘆的便是高達每秒六十格的遊戲畫面，這樣一個具有狂飆快感的遊戲，喜歡速度感的玩家們，可千萬別放過！

●10名

流域王朝（RiverWorld）

「文明帝國」創造策略遊戲新紀元；然而「流域王朝」卻成功的將其再進化，除了故事性十足，美術表現令人激賞外，更有豐富的戰略成分；不管是「文明帝國」的死忠黨員，或是「殺無赦」的愛好者，都不可以錯過這款融合多種遊戲特色的「流域王朝」！

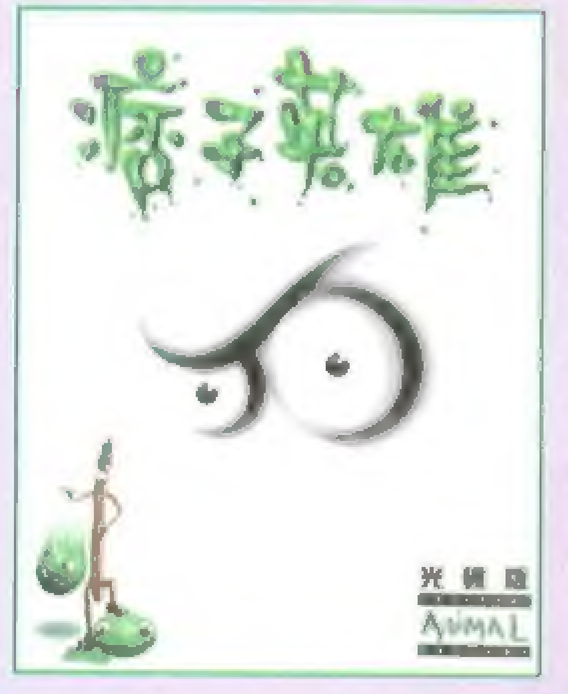
●10名

和平帝權 II（PAXIMPERIA II）

和平帝權 II 中的宇宙系統十分龐大，包括八大外星種族及100個星系，更有數十種等級不同的宇宙船艦；管理帝國的層面包括：經濟、外交、間諜活動，及以即時戰略方式展開的軍事行動。整體而言，多種特色讓和平帝權 II 成為所有太空遊戲的新指標。

●30名

痞子英雄（Animal）



相信玩家聽名字就知道這是個輕鬆搞笑的遊戲，遊戲中有爆笑的角色，無厘頭的故事風格，幽默的劇情，絕對能讓人紓解壓力；遊戲中更有全程的語音及字幕，及數百個場景，總之不管在哪方面，痞子英雄都是值得細細品玩的好作品！

●30名

星戰3000AD（BATTLE CRUISER）

星戰3000AD結合了飛行模擬、太空戰鬥、探險、策略經營四項特點，耗時六年製作，一反過去只能操縱單機的的模擬遊戲，現在玩家可以指揮整個艦隊，完全實際模擬宇宙大戰情節，更可扮演反派角色，一套讓你輾轉難眠的大製作！

●30名

CDSOFT

CDSOFT寶貝狗

為慶祝與光固流通公司展開全新的合作關係，CDSOFT特地製作了這隻可愛的寶貝狗回贈給購買CDSOFT產品消費者，此次為了軟體世界的十週年慶，特別提供給各位軟體世界的朋友，機會難得，不要錯過了喔！

●30名

英語嘛會TALK

這套由美國CBS電視網獨家授權CDSOFT，亞洲首創的影集美語互動式教學光碟『英語嘛會TALK』，第一集內容字幕雙選擇VCD加上多功能劇情教學手冊，在四月份已正式推出，這次提供給軟體世界作為慶祝十週年的賀禮，機會難得，大家不要錯過了喔！

●70名

EZ SOFT

鐵甲英豪

鐵甲英豪以華麗畫面和動人情節來讓玩家滿足，遊戲的角色和項目數量很多，而且個個都很有特色，角色間會有天敵關係，讓遊戲更生動逼真。以不同的玩家進行遊戲，劇情發展也有所不同，如電影情節般的英雄史跡，和如文藝愛情小說般的唯美情節穿插其中，相信一定會充份滿足各種口味的玩家需要，誠摯地推薦給喜歡劇情發展、角色扮演以及戰略模擬遊戲的玩家。

●50名

新同居時代

新同居時代男主角是名高二學生，因為隻身來到麻鹿伊高中求學，所以委託房屋仲介公司代為租賃安身之處。然而因為房屋仲介經紀人一屋二租的錯誤，造成主角必須和另一位房客開始這一年的同居生活…

遊戲中的男主角在這一年的高中生活裡，周遭圍繞著十二位各具特色的女孩子：其中有三位是遊戲中可選擇為同居對象的女主角，另外八位是男主角在學校或打工時所認識的女孩子。在故事中還有一位神祕人物和三位學長以及學弟、學妹等。除此以外，還有許多人物來豐富這一年的學校生活。

●20名

三國之星海風雲

三國之星海風雲是以中國古典小說羅貫中的「三國演義」為藍本，再融入漫畫家高禹英漫畫裡的人物特性，並將「三國志」內容改成現代化的作戰背景，所共同表現出來的一款即時戰略模擬遊戲。故事是隨著劉備、曹操和孫權爭霸，形成三國鼎立的過程而發展的，有30個各具特色的關卡等著玩家來挑戰；最後，本遊戲的時代並非架構在過去的歷史上，而是被轉移到宇宙外的新時空中，相信會令眾多玩家倍感新鮮有趣。

●15名

風暴

風暴是典型的即時戰略模擬。風暴有簡便又獨特的操作方法，在風暴收集金子有兩個可採取的地方：有金塊的都市銀行和田野的金礦獲得資源，金礦只要挖完金子就變成廢礦，但銀行是因管理從都市裡收回來的稅金，過一定的時間就可以再用。風暴也有白天及晚上的時間概念，還有隨著自然的變化，遊戲的條件也跟著變。在風暴的獨特遊戲系統當中，一個是利用攻擊用三種步兵單位的合體能力，可以把能力Upgrade。風暴的另外一個特徵是，隨著地形的高低差，會使戰爭局勢改變。

●20名

極地之光

極地之光是以韓國古代神話中的桓擅時代為背景，以領袖普貝及普貝及吳尚兩人來統治人間的上帝啓武為主角，重新編出桓擅故事。遊戲中每個人物都有自己的生理律動，因而適用的攻擊損害也不同，這可讓玩家享受到另一種的遊戲樂趣。當生理動在最高點時，便較容易打敗強大的敵人。死去的怪物復活再攻擊是遊戲的基本特色之一，且在一般R.P.G.裡是看不到的，敵人以集團性的攻擊為戰術，變化極多，尤其是戰略部份的加強設計。

●20名

異形之緊急動員

異形之緊急動員的故事背景發生在西元2153年，地球爆發了激烈的資源爭奪戰而導致全面受到嚴重污染，大地呈現一片荒蕪的景象。僥倖殘存下來的人類，得知異形有淨化的能力後開始與其接觸，異形同意淨化地球，代價讓它們也住進地球並教導它們栽種生存種子。共存50年的結果是地球真的淨化成功了，但二種族也產生了各種衝突與摩擦，最後竟演變成不可收拾的局面。在遊戲一開始您可以自行決定想要扮演的種族，然後即可接受任務、投入戰場。然而投入戰場前，一定要詳讀情報，才能掌握機先。

●15名

異域

本遊戲的舞台不同於大多數的角色扮演遊戲，暫時將刀光劍影的中世紀撇開，投身於高度文明的宇宙中，雷射槍和光線劍取代了傳統的刀劍，精神能源的超動力則搶走了魔法的地位，玩家可以感受一種類似「星際大戰」的氣氛。遊戲的主要事件有20個，但每位角色所附帶的事件卻多達100個以上，其中還包括發射和猜謎等迷你遊戲，自由度特別高，故事的演變完全視玩家的選擇而定。在音樂和音效也下了頗大功夫，在宇宙前進時採用偏向於香郁氣氛的配樂，戰鬥時配合著技巧性的音樂，而在進行事件時，敘事詩風格的樂風更讓人印象深刻。

●15名

三國之星海燎原－孫權的野心

「孫權的野心」是「星海風雲」的續作，且故事是連成一線的，也就是以小說三國演義的故事來進行時空不同的三國統一戰爭。遊戲係以獨特的素材為製作基礎，其背景會跑到另外一個次元空間，而兩個不同次玩的世界之間有著一條看不見的命運之繩連繫著。在人工智慧上有相當度的提昇，如果玩家的攻擊強到無法防禦基地時，電腦可以判斷到先行躲避，然後在別處與其他將領合力反擊，而隨著玩家攻擊路線的改變，敵軍的動向也會隨之飄忽不定，讓人難以掌握，挑戰性更高。

●15名

世界末日

世界末日是一款即時戰略的遊戲，它融合了當今各大即時戰略遊戲應有的功能，也創造了與衆不同的自我特色，如：遊戲對於人力資源已不再是無限量的製造，這個特色可大大的提高了遊戲的困難度，另外您還記得在三國系列的遊戲中最具特色的結盟功能嗎？在此款遊戲中也加入了這個可以讓遊戲更多變化的特色。您可以結盟其它部族，共同打擊某一部族，達到以小博大的攻擊策略，同時此款遊戲由於出自法國設計師之手，故遊戲中不論是單位、建築或場景都相當具歐式風味，讓您在玩遊戲時，有如身處遠古歐洲，一面玩樂，一面欣賞。

●20名

夢幻模擬戰

系統獨特的模擬角色扮演大作「夢幻模擬戰（Langrisser），終於要以中文版的姿態在PC界與玩家見面了，對遊樂器的玩家來說，是個重溫舊夢與確確實實體會豐富劇情的好機會，對新玩家而言，正好可以嘗試其特殊系統，投身於傭兵系統、轉職模式與多重劇情的世界中。雖然本遊戲已算是舊遊戲了，無論在畫面和音效上都無法與目前一些出色的遊戲相提並論，但是以現在的標準來評估，豐富的內容和出色的系統還是大部份的遊戲比不上的，只要玩家願意花時間，一定可以享受到「夢幻模擬戰」所帶來快感。

●15名

光譜資訊股份有限公司

鐵甲風暴

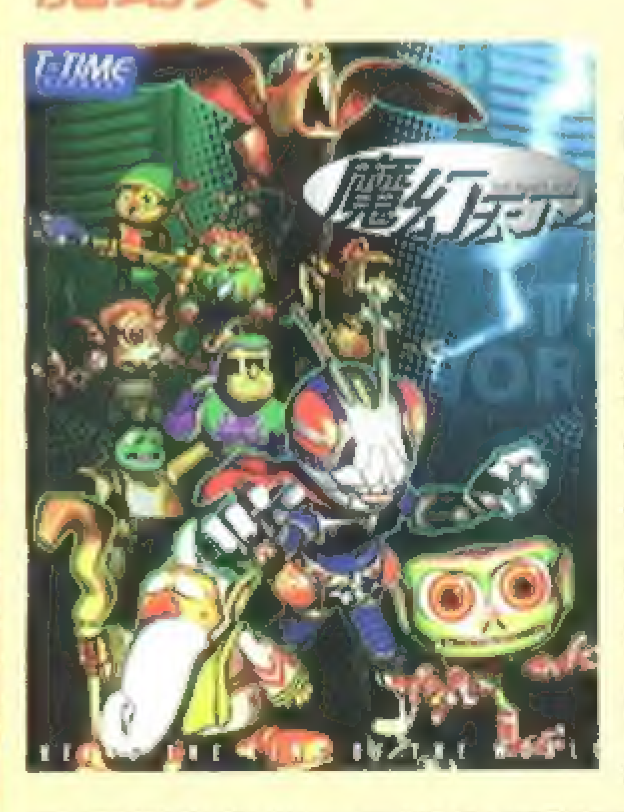
由英商SIN-OSOFT LIMITED旗下OVERMAX STUDIO工作室所製作的最新即時戰略遊戲鐵甲風暴（METAL KNIGHT），將在光輝的十月透過光譜公司以中文版的面貌在台灣發行。

本遊戲的最大特色是加入了等高線的觀念，使得位於低處的戰鬥單位可能無法攻擊到處於高處的目標，所以掌握地形地物的差異性以及搶占"制高點"在遊戲中將變得格外重要。

遊戲的另一個特點是由玩家自己組裝戰鬥單位。遊戲中的戰鬥單位都是由武器裝備、身體、移動部件等三部分組台而成；玩家可以自己組裝出適當的戰鬥單泣，讓您組裝的機甲部隊在攻擊力、機動性和花費價格上取得最佳化，達到最佳效率。

●10名

魔幻天下



有別於傳統的大富翁遊戲，魔幻天下更融入了戰鬥、培育、經營等要素。在遊戲中，共有四個種族超過三十位不同的屬將會登場作戰，屬將會因為作戰和事件而升級，這就是重點了，因為四個種族的能力各有高低不同，所以玩家在遊戲時不但要建設自已的城市，還要盡快培養屬將，鞏固自己的戰鬥實力的戰鬥實力，而如何在建設都市和培養屬將之間取得平衡。就要看玩家的謀略功力了。

●10名

富峰群資訊

便利商店

許多人心中都有一個夢，夢想能擁有一家完全屬於自己的便利商店，自己決定如何裝潢、自己決定要進些什麼貨、自己決定如何銷售，而現在…我們將為您一圓自己開店的夢，國人自製遊戲，符合國內風土民情，讓你體會自己當老闆的樂趣，進而開創你的連鎖店王國。

●30名

無人島物語4

一架載滿乘客的飛機，在不明原因之下墜毀了，在這次事件中，只有六個人生還在一座無人島上，探索島上環境、利用島上資源發明出提升生活水準的器具，更進一步創造出逃離無人島的工具，是整個遊戲的終極目標，漫長的暑假，能逃離無人島或是在無人島終老，一切就操在你的手上！

●30名

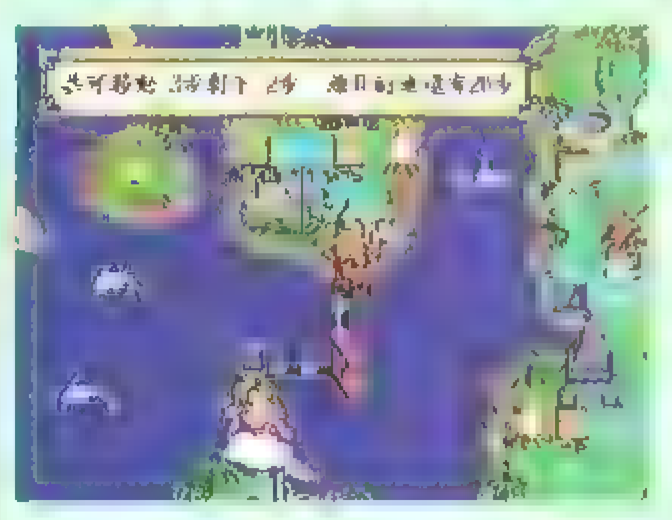
龍機傳承2

雷恩公國是一個有強大武力的國家，在一次會議之後決定探索人類未到過的法布拉漩渦，決定派遣第七編制的特殊調查團，利用「玄瑪」力量的剛導體理論來做最新型的航空巡航艇，進入使許多冒險家失蹤的漩渦中心。士官學校剛畢業的斯希路在任命典禮中被要求加入此次調查，開始展開一連串的探險

●30名

華彩軟體

大富翁－鐵達尼號～神秘之旅



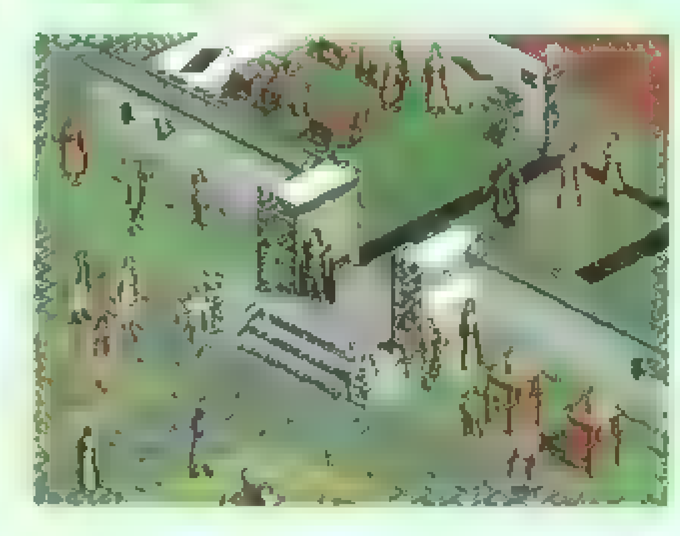
為了紀念豪華客輪鐵達尼號沉沒86年，世界客輪協會舉辦了一項「神秘之旅」的競賽，讓世界四大客輪公司來參加，如果在「神秘之旅」中獲得客人最高的評價，世界客輪協會將頒發「永不沉沒鐵達尼」最高榮譽給該客輪公司。這四家世界級的客輪公司，為了競逐這最高榮譽，紛紛派出最佳船員陣容，向這最難的任務挑戰！

[illegible]

銀河曆6050年，銀河帝國皇帝「蘭奧・阿爾斯特朗」駕崩，正當舉國上下哀傷之際，帝國的大祭師「項羯」突起反叛，一時間天地變色，叛兵包圍了整個皇宮，欲捉拿皇位的繼承人「愛莉絲公主」。在這千鈞一髮之際，忠誠衛士「龍」護衛著公主殺出一條血路，在項羯女弟子的幫助下奪得艦艇逃出帝國的核心－蘭奧行星。

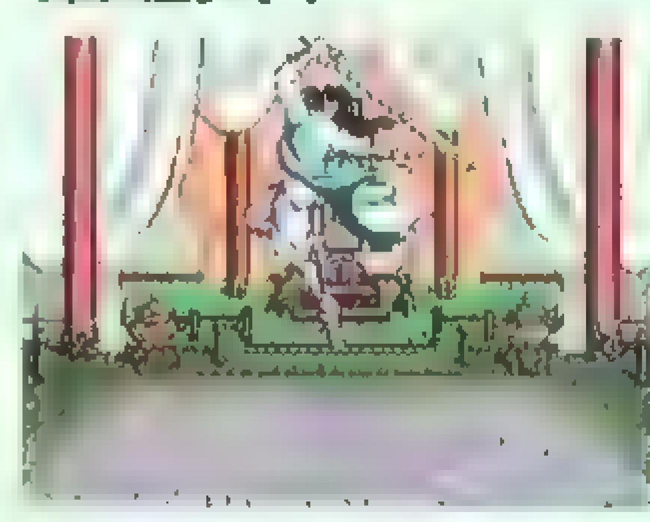
一行人前往人類的發源地－地球避難，並到聖山最終戰士訓練基地修煉。而此時，氣憤的大祭師派出了上百萬個自動偵查機器人，到銀河系各星體中，追查公主一行人的下落……

君臨天下



康熙末年，一個漆黑的夜晚，名震江湖的武林飛賊"燕子李"潛入紫禁城，將大清祖傳國寶八龍珠及玉鐲盜出，朝野震驚。各皇子為取得皇位繼承權，爭相在康熙面前顯示實力，紛紛率心腹出入江湖。四皇子允禎聞訊偕好友童林一路追蹤燕子李，在鄭州城允禎巧遇當年在少林寺學藝時的戀人楊飛飛。他們聯手從六皇子和巡台鄧光豹手中救出被擄的民女，就此展開一場驚險刺激的江湖爭鬥……

梟雄天下



明朝時代，玄靈教是武林正道人士心目中的魔教，其聲勢之盛，當世無以倫比，武林中十六個名門正派，無一敢擋其鋒。

幽魂車，這在近百年來武林中最駭人聽聞以及令人最心動、最注意的事物！幽魂車正是玄靈教鎮山之寶！兩個初出茅廬、學藝下山的「大男孩」，趕回家中之際，竟發現全族被滅！而且這件事竟然與幽魂車有關！他們要如何處理呢？他們能鬥得過名門正派都避之唯恐不及的幽魂車嗎？他們能成為武林中的一代梟雄嗎？

[illegible]科技股份有限公司

專為華人量身製作的3D動作遊戲，劇情是取材自孫悟空，整個故事是全新的內容，精彩豐富的遊戲內容，上至天宮下至海宮，操作簡易容易入手，全新的3D視覺與聽覺效果，將帶您進入前所未有的遊戲世界。

[illegible]股份有限公司

鐵騎之網路西洋棋

還記得深藍電腦的風采嗎？「鐵騎之網路西洋棋」，這款完全由國人自製的棋奕遊戲，或許不像「深藍」那般棋風凜凜，但在家用的個人電腦上，仍然展現出非凡的棋力　自認不輸電腦的你，「鐵騎之網路西洋棋」，等你來挑戰！

哈囉！莫札特

「哈囉！莫札特是一款專為音樂教學設計的幼教光碟，音樂的學習是一件快樂的事！小朋友們或許不認識那些高高低低的豆芽菜，卻總是會跟著音樂哼出優美的旋律，或是隨著拍子敲打著忽快忽慢的節奏，可見音樂的魅力是無所不在的

齊天大聖

「齊天大聖」是中國傳統神話中耳熟能詳的人物，透過「齊天大聖」讓小朋友學習更多中國傳統文化，我們用豐富的動畫與遊戲介紹、文詞欣賞、還有現今生活中的許多小常識，甚至你還可用「齊天大聖」來製作與衆不同的功課表喔！

鐵扇公主

「鐵扇公主」是繼中國童話故事系列，「齊天大聖」之後的精采之作，內容節錄唐三藏師徒在取經的過程中，比較精彩刺激的情節，可以說，看過西遊記的人對這一段冒險的旅途，絕對會印象深刻；所以看過齊天大聖的小朋友，更不能錯過鐵扇公主！

廣業國際資訊股份有限公司

炎龍騎士團外傳－風之紋章

本遊戲承襲了前作容易上手的風格，只要花三五分鐘的時間，就可以熟悉遊戲中各項功能。戰鬥動畫也被史無前例的發揮到極致，全畫面的戰鬥效果，可呼喚超自然物的特殊技，恐怖陰森的魔王絕技，以及火、雷、冰、地、光、空等，都擁有相當驚人的畫面效果。另外在兩片裝的光碟內，收藏了近五十分鐘的遊戲音樂，玩家可以將它拿來當作音樂CD來聽。喜愛炎龍遊戲音樂的玩家，千萬要戴上耳機聽一聽喔！

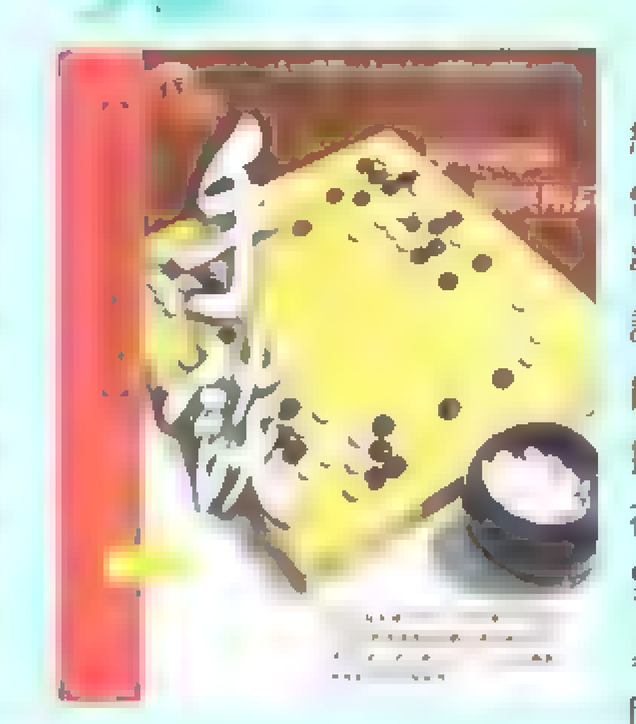
20名

[illegible]股份有限公司

小恐龍學棋記

本光碟是將圍棋基本概念和多媒體光碟結合在一起，透過可愛的動畫、悅耳的音樂、活潑的遊戲及適切有趣的旁白，讓尚未踏入圍棋園地的朋友們，在輕鬆、愉快的情境下，與圍棋做第一次的接觸

手談



這是一款世界級的圍棋冠軍軟體，曾榮獲多項世界級首獎，它擁有多樣化的設定與各種特殊功能，可讓玩家任意選擇等級挑戰，讓你樂在其中。透過打敗世界冠軍的手談，你將真實的感受到對弈的臨場感。

象棋路邊攤

「象棋路邊攤」把過去令人懷念的路邊攤擺棋破殘局情景，真實地呈現在玩家眼前！你可到各個困難度不同的棋攤破殘局，也可以享受聽棋的樂趣，更可以找遍棋局來考驗電腦棋力的智慧，你會發現本軟體真正具有象棋九段以上的棋力哦！

象棋水滸傳

本遊戲可讓你自行指定與心儀的水滸菁英們下棋過招，並選用拿手武器與之廝殺，另外，還可記譜、存譜、打譜、觀譜、列印，並讓你對弈各種排局或殘局，藉以學習象棋的佈局以及廝殺的經驗，體會比賽時的臨場感，最炫的是，它可以依國際標準記分法檢定你的棋力，讓你擁有正式的段級位證書

象棋兵法

本軟體將大陸超一流棋手的反攻馬佈局實戰譜彙整起來，供玩家擺譜觀賞，擺譜的方式有手動也有自動，任您選擇。軟體內還收集有關反攻馬佈局的資料，並彙集成辭典，玩家可在該辭典中搜尋並可做相同棋型之查詢。反攻馬佈局的解說是以樹狀架構有系統的呈現出來，樹狀解說的分支點可由玩家任意選擇，玩家更能融會貫通本佈局的解說，以達完全消化之效果。

10名

象棋武林帖

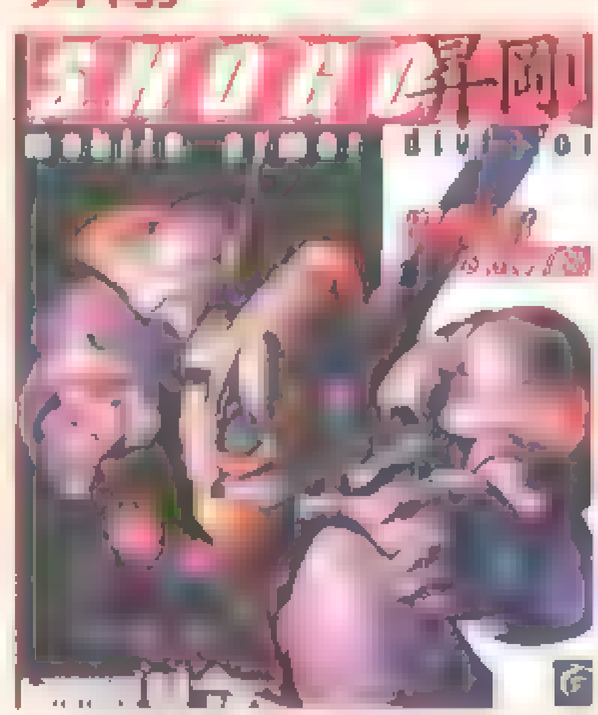
這是一部完整的象棋武功秘笈，教導你如何增強棋力、引導你如何踏進江湖，突破時空限制，享受「千里棋緣一線牽，運籌帷幄自家中的樂趣，本軟體全收錄1997年世界盃象棋比賽實戰全譜，共可讓你透過網際網路，與全世界的棋友們過招較量，是繼象棋水滸傳後，又一象棋軟體鉅作。

兒童象棋

「兒童象棋」的故事，一開始由一位神仙帶領著玩家進入各個關卡，該神仙會陪伴在玩家身旁，隨時為玩家指點迷津，該套軟體包含了許多遊戲，藉由該些遊戲，讓玩家愛上象棋，包括「相撲」、「射擊」、「步步驚魂」、「對對胡」等。至於「殘局」遊戲，將會有許多不同的棋型變化，玩家必須透過各個兵種的聯合作戰方式，才能過關斬將，玩家從中必能體會並學得許多攻殺的要領。當然，該軟體也包含了一個深淺適中的「全盤對弈」遊戲，讓玩家隨時可以找得到對手下盤棋。

區格互動股份有限公司

昇剛

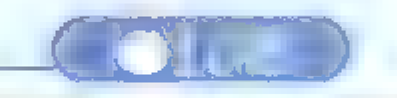


由區格互動公司代理的「昇剛」遊戲從上市至今，頗獲玩家支持及遊戲界的肯定。由於「昇剛」不只是單純射擊遊戲的特性，讓其除了逼真的爆破畫面外，還具備了許多冒險解謎的情節，使遊戲增添了故事情節發展及任務交代的樂趣。而且遊戲會因為玩家不同的選擇而有不同的結果，因此「昇剛」不只是即時3D射擊遊戲，也是一款RPG和冒險解謎的遊戲。

[illegible]科技有限公司

勇者泡泡龍2

新一代的"勇者泡泡龍2"可使用於WINDOWS 95 & 98的系統，畫面及效果的表現都更加的細緻，本次遊戲的主角增加至四名，每個角色的能力値都不一樣，使得玩家更有多種選擇，更可以兩人同時進行遊戲，除了主要遊戲之外，遊戲裡更添加了一種不同的加分關卡供玩家遊玩，包括有泡泡龍百米賽跑，泡泡龍投籃，泡泡龍槍靶!!比起上一代，增加了許多魔法的效果，各式各樣不同的寶物，使得主角威力更強大了，在音樂音效上的表現仍然採用輕鬆活潑的音樂節奏來表現，另外遊戲中主角控制除使用鍵盤外還可以用一般搖桿來控制，在操縱上更加靈活，不管您有沒有玩過第一代，"勇者泡泡龍2"將是老少咸宜的最佳選擇。



麻將夢幻國

史上第一款結合十三張麻將、十六張麻將、四人對局、兩人對戰的麻將遊戲。遊戲一開始可選擇台灣十六張或日本十三張的方式來進行遊戲，而後可選擇故事模式（四人對局）透過故事曲折的情節細細品嚐麻將遊戲，只要善用魔法及道具配合您的麻將技巧將可輕鬆過關，或也可選擇對戰模式（二人麻將）有多位美少女可選擇來進行遊戲，而對於初學者我們也有教學模式，可學習一些麻將的基本技巧，這套用CD音樂，真人錄製的語音，魔法效果一級棒，將是您玩過最好玩的麻將遊戲。

10名

圓夢影視國際股份有限公司

旭日東昇2

旭日再次東昇，流線的遊戲設計，創造出最完美的動作與戰略遊戲的融合，畫面上的解析增強為800×600，完全支援3D加速卡，絕對細膩精緻的呈現，遊戲中最新型的武器配備、最酷的爆發力，以及動態光炫效果帶給你前所未有的遊戲經驗。

EI特戰隊

本遊戲具備了「即時戰略」遊戲中挑戰性十足的因子，更融合了快速刺激的動作遊戲，玩家在遊戲中操控的是一群術有專攻開拓先鋒，在多達26個關卡任務中對抗異形，達成解救地球的最終目的！「E.I.特戰隊」中設計多項戰鬥策略，要讓玩家能智取亦可力敵，所以如何將攻擊、逃跑、探察、誘敵等等運用自如，這可都是要付出玩家你的腦力喔！

弘煜科技事業有限公司

恰哥與肥佬

在玩膩了需要花下大量時間與腦細胞的RPG或SLG後，您是否想來點比較不一樣的清涼小品呢？恰哥與肥佬這個不需花太多腦筋而且精緻有趣的動作遊戲就是您最好的選擇喔。她有著多達60關的關卡可以讓您盡情挑戰，您除了可以應用跑、跳、建箱子等動作來盡情遊戲外，必要時還可以召喚出充滿迫力的巨大龍王一次將敵人轟到九霄雲外去喔！可以單人玩也可以兩人同樂的恰哥與肥佬，您試試吧！

魔導聖戰－風色幻想

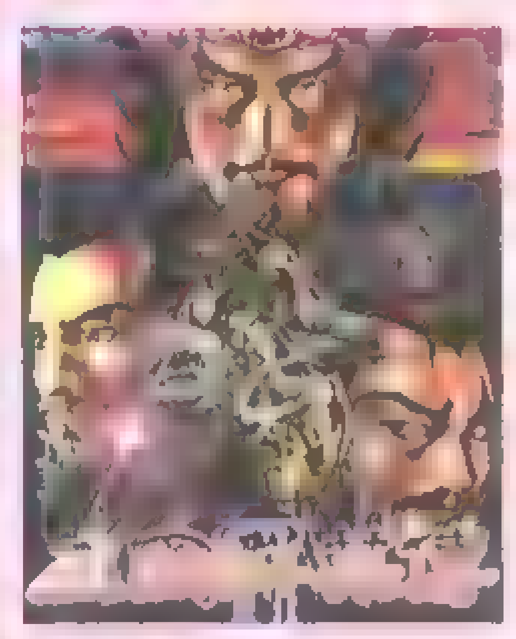
魔導聖戰－風色幻想是一套結合了RPG與SLG兩者特點的作品。除了由各個充滿個性的角色所表現出來，有愛有恨且精彩萬分的故事外，她本身在遊戲性的設計上還採用了相當自由的RAP戰略系統與徽章特技轉職系統於其中。您除了可以自在的應用這些系統充分享受遊戲內容外，由3D結合2D所繪製出來的精細遊戲畫面與大迫力戰鬥特效也能讓您對SLG遊戲有另一番全新的體會！當然，如果您剛接觸RSLG的遊戲，風色幻想專為您貼心設計的環形AI視窗介面也能讓您輕鬆的享用其中樂趣喔！

魔導聖戰－風色幻想　實戰攻略本

在您體驗了魔導聖戰－風色幻想精采的遊戲世界後，是否覺得意猶未盡呢？或是您因為一些遊戲中的阻礙而無法順利過關呢？風色幻想實戰攻略本就是為了解決您的困難而特別編輯一本書喔！裡頭除了詳細描寫各戰場的攻略外，還收錄了許多相當實用的資料…，如何拿取魔法女王身後藏有復合徽章的寶箱、如何合體出最強的魔獸、如合讓死神裘卡成為我們的同伴等…，擁有它，您將能更能了解風色幻想的世界。

奧汀科技有限公司

三國群英傳2



這是一款操作簡單、容易上手的SLG遊戲，採用部份即時的戰鬥方式，與其他類型的三國遊戲比較，遊戲玩法上著重在戰爭部分，而戰爭中除了可使用武將所擁有的精彩絕招「武將技」外，文官也可就任軍師，使用「軍師策略」與他國軍師鬥法。戰爭場面採用3D視角處理，擁有深具臨場感的戰爭場面，玩家可遠觀自己在原野列陣的壯盛軍容，也可拉近距離看看士兵作戰時細緻的動作。

25名

幻世錄

本遊戲是一款操作簡單、容易上手的RSLG，採用640 X 480 64K的高解析高彩度畫面模式，以漂亮的光影效果構成華麗的畫面場景，加上壯大的魔法效果，使遊戲畫面更為驚人炫麗，另外還有有趣的連殺與必殺技玩法設計、可自由分配屬性成長升級系統與多變的關卡設計，更加增添了本遊戲的耐玩度。

25名

幻世錄攻略本

這本完全攻略本擁有完整的遊戲歷史背景與重要人物介紹，且各種武器、防具等物品資料一應俱全，另外也有相當詳細的魔法、必殺技與角色的設定資料，主體攻略的部份有百頁以上篇幅，當然，最重要的秘技也收錄在內了！內容精彩，是幻世錄玩家們不可缺少的一本工具書。

25名

旭力亞資訊有限公司

蠟筆小新

可愛爆笑的蠟筆小新在電腦上盡情活躍！不喜歡吃青椒的小新，幫助妮妮及朋友們，打倒壞人救出動感超人，全程中文語音，聽得見原作的爆笑語音，遊戲中也可欣賞小新的多種爆笑表情及動作哦！另外，還可讓小新變身為蟑螂攻擊或變身公雞飛行天空，快速搞笑保證樂透。

10名

西風狂詩曲

歐洲中世紀最偉大的創世戰爭後50年，宗教信仰的紛爭、黑暗時代的紛亂、戰禍的綿延、愛情的糾葛、浩瀚的恩情與無盡的仇恨，共同譜成一首錯綜複雜華麗浪漫的「西風狂詩曲」。劇情長度宛如一本完整小說，故事進行順暢，耐玩度極高。戰鬥模式簡單上手容易，但須使用適當戰術才能獲勝，兼具鬥智及鬥力的趣味。

5名

魔域爭霸

這是一套讓你彷彿置身於異境中的格鬥遊戲，擁有高解析度64K高彩華麗畫面，玩家共有劍士、狂戰士、魔導師等三名角色可選擇，且各角色皆有獨立之特技及魔法。全3D格鬥與角色扮演遊戲的完美結合、多重結局及無數過場動畫讓你百玩不厭，欲罷不能。

第三波資訊股份有限公司

沙丘魔堡2000（DUNE 2000）

Westwood金字招牌菜的最新大作，即時遊戲的大始祖再現江湖，而這次，你可以招朋引伴同上Westwood Online連線較勁。遊戲共有三種陣營可供選擇，原作中受玩家喜愛的兵器也重新登場任始調遣，全新升級的16bit彩色圖形、引人入勝的特效與音樂，使你融入沙丘的世界中而不自知。

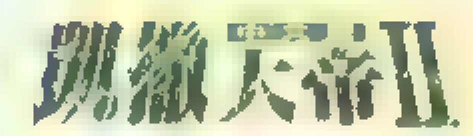
40名

般若魔界之帝都魔域傳

昱泉十週年的3D RPG代表之作！本遊戲3D角色設計栩栩如生，3D場景的設定也非常考究，戰鬥系統採用獨特的3D即時回合制，並可同時讓玩家扮演單人或多人參加戰鬥，而戰鬥特效更是炫酷無比，操作簡便，劇情深入，絕對值得你一玩。

40名

凱撒大帝 II



玩家將扮演羅馬行省總督，設法將自己的首府建設成羅馬之寶。遊戲種有數十種建築結構，使整個城市畫面充滿生氣與活力。在擴展領土，平步青雲之餘，你的目標是成為下一任的羅馬皇帝，但是否能登上大位，就得看你是否能超越羅馬人的成就，建造出一個完美的城市了。

40名

三界諭 II －真愛不死

耗時3年、近千萬製作預算，第三波十五週年慶紀念大作，絕對次世代角色扮演遊戲重現武林。640X480全彩畫面，人物與場景皆以3D技術繪成，不需3D加速卡便能展現華麗燦爛的效果，曲折的愛情故事，感人肺腑的情節貫穿全場，絕對讓你玩的臨GAME涕泣不能自己。

40名

異形追殺令（Incoming）

3D遊戲之跨時代光影效果之作。本遊戲為一結合陸海空的超猛射擊動作遊戲，任務多達65個，戰場更橫跨六個不同的世界。並支援多人連線功能，或單一電腦雙玩家模式。精彩的環場音效，搭配五光十色的光影特效，帶給你耳目同時一新的暢快感覺。

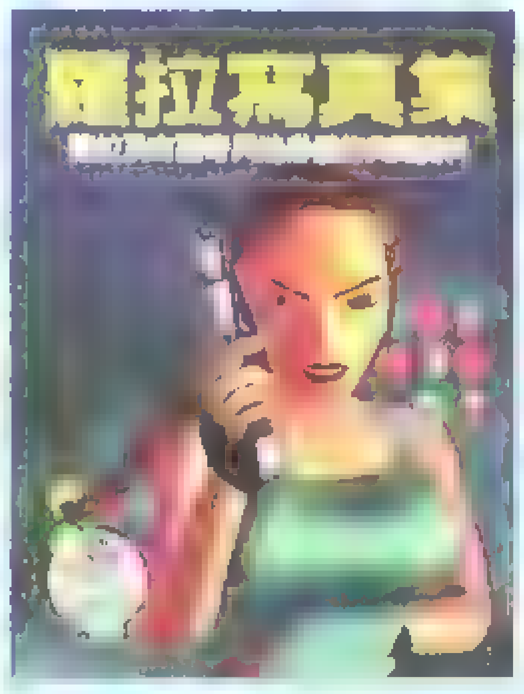
40名

棋藝風雲錄

這是一個讓你透過圍棋、連珠棋與五子棋來一窺古代智慧堂奧的遊戲，玩家可以藉由選擇與不同等級的對手對弈來提升自己的技巧。值得一提的是，只要與網路連線，你就有可能成為一名縱橫全球的大國手，但在這之前，不妨先跟電腦下個幾盤，看看自己的實力到底有多厲害。

40名

蘿拉寫真集



蘿拉・柯麗芙不再只是由二萬八千個多邊形拼湊出來的電子產物！你可曾想像她跳出原屬於她的3D虛擬世界，來到我們這個五光十色的真實世界時，她將會活出什麼樣的色彩嗎？現在，就讓我們經由這本寫真集來更貼近蘿拉，好好地認識這個堅毅、無懼、且令人喜愛的傳奇女性。

40名

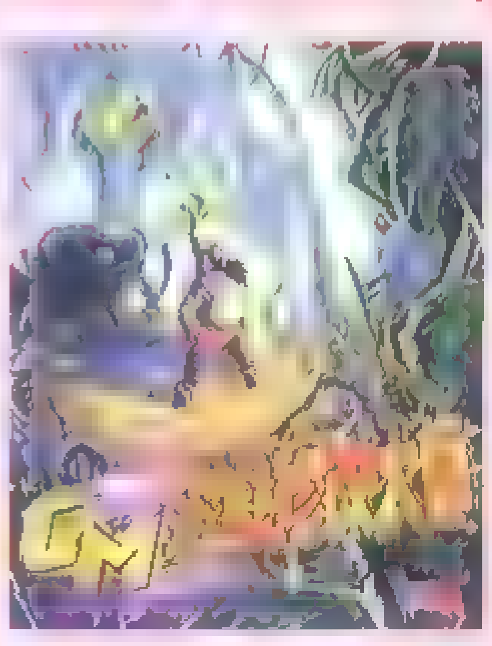
[illegible]股份有限公司

美少女夢工廠～夢幻妖精

少女育成模擬遊戲之決定版～美少女夢工廠系列之第三彈，在Windows95登場！這一次，妖精授予你一個可愛的少女，由您來代理父母養育八年，超華麗的遊戲畫面，引人入勝的遊戲氣氛，讓你使渴望成為公主的少女夢想成真！

[illegible]

Game Master 遊戲修改大師



史上最強的修改工具，完整支援Win95/98中文版，可自製隨時使用的無敵檔，擁有存檔掃瞄功能與表格編輯模式，最厲害的是，多重搜尋功能可一次搜尋50個目標，絕無漏網之魚，抓圖功能還能讓你抓下心愛的遊戲圖形留作記念。它會幫你度過遊戲中的難關，有了它，你將所向無敵！

15名

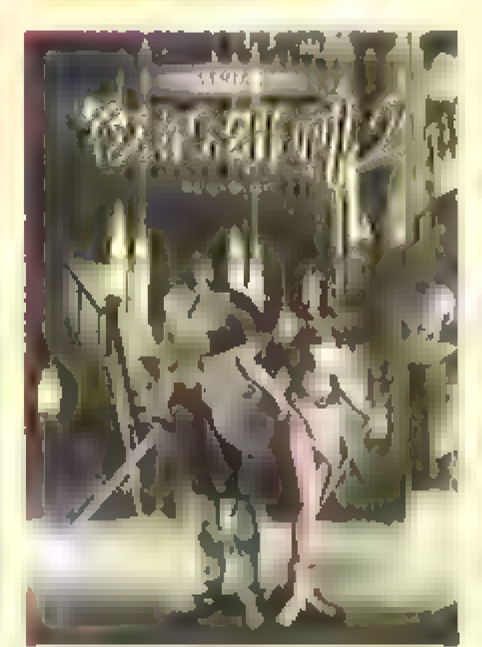
美[illegible]股份有限公司

閃靈奇兵

閃靈奇兵是一款結合了RPG類型遊戲豐富劇情與ACT類遊戲緊張刺激感的新遊戲。故事的格局相當的宏大，由TORA星移民至地球與月球的人們為了生存的問題而彼此爭戰，異種阿特曼人想介入從中獲得利益，因而掀起了全面戰爭。主人翁將駕駛傳說中卡洛安遠古時代神兵器－靈魂制御機甲戰士，拯救地球遭受塗炭的生靈。

[illegible]

[illegible] II



在遠古時期經歷過神魔之戰後的阿特烈大陸，又將再度陷入魔物橫行的漩渦中；身為皇家騎士後裔的主人翁－羅蘭德，將代表正義，結合衆人的力量與闇黑勢力周旋，以阻止邪神的再度復活。不知這一次，亞特蘭大大陸是否能夠再得到勇者的保護，再度重回光明的和平生活。

[illegible]

[illegible]，[illegible]PUB

專門介紹台北之休閒、娛樂生活的導覽性多媒體光碟，內容包括台北市PUB的基本資料，並有專人介紹特色、店名、地址、電話、內部裝潢、燈光效果、提供服務、負責人…等詳實的消費資訊，還有實景照片可以參考，絕對讓你物超所值！

兼併實用目的與娛樂效果，特別結合遊戲概念與現場實景，操作介面為GAME-LIKE方式，由玩家主控整個流程，以生動、活潑、誇張、有趣的手法表現整體精神！

[illegible]

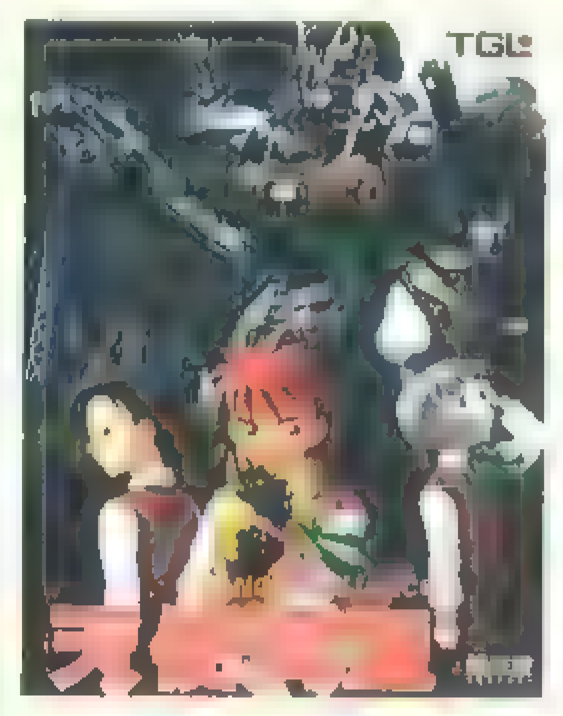
[illegible]

TGL精美彩繪T恤

TGL友情贊助的遊戲週邊精品，T恤圖案有戰國美少女、守護者之劍兩種，圖案鮮豔可愛，短袖材質清涼有勁，喜愛這兩款遊戲的玩家們，千萬別錯過了抽獎的機會！

[illegible]

天使同盟



在一次的大戰中證明，擁有鋼鐵巨人的伊瓦穆軍是史上最強的軍隊。在帝國的誕生同時，擁有悠久歷史的「皇家凱爾羅斯騎士團」，也將主要兵裝傳統甲冑，換裝成火力強大的G鋼彈。

而軍部卻戲稱騎士團是舊時代遺留下來的古董，使得騎士團面臨了存紛威脅。然而負責經營騎士團的凱爾羅斯學院，仍然本著文武兩道兼修的基本理念，招收來自各地的有志少年。這些少年們在學院進行著騎士道的修行，雖然規模不如從前，但是駕駛G鋼彈的"機甲科"依然堅持著最嚴格的訓練。在帝國安定的假象中，逐漸失控的軍部，正暗地裡進行叛亂的陰謀，凱爾羅斯學院的少年們，正不知不覺的被捲入這場爭鬥之中。

10名

大逆鱗 II

大逆鱗 II 是一款結合動作的角色扮演遊戲。遊戲中的正義戰士為了尋找傳說中的逆鱗之劍，再度展開了迷宮冒險之旅，由於複雜的地下城與不可思議的陷阱，會出奇不意的阻擋戰士的冒險旅途，聰明的你要如何解開謎題呢？快點運用您的智慧和能力，拯救已被毀壞的小鎮，挑戰最後的魔王，將逆鱗之劍尋找回來吧！

[illegible]名

守護者之劍外傳

守護者之劍外傳採用了許多玩家對前作的建議對系統加以改良，所以在外傳中，將不會看到複雜刁鑽的迷宮。取而代之的是更為華麗的聲光效果及感人溫馨的劇情演出。承續前作中大受好評的即時系統，外傳中有更華麗的且強大的召喚魔法，讓你體驗魄力十足的戰鬥！嶄新劇情攻略、刻劃細緻的場景與動人的配樂，加上「一鼠走天下」的全新操作系統，將會讓你玩到鬥不暇給！

[illegible]

[illegible]

南方公園

「南方公園」是絕對另類的第一人稱射擊遊戲，以明亮、幽默、爆笑與緊湊取代陰森恐怖、噁心暴力。遊戲方面，除了有6大關的單人任務外，也支援網路8人連線對戰。你剛被老闆罵嗎？好朋友不理你嗎？別猶豫！立刻進入「南方公園」，先盡情地砸幾個雞蛋，再丟頭母牛給他吧！

[illegible]

恐龍獵人2

「恐龍獵人」稱得上是3D射擊遊戲中的經典之作。第二集中使用了全新的3D引擎，遊戲中有超過30種不同敵人，武器方面，分為陸上、水中及騎乘飛龍時的武器三大類，共有24種之多。關卡方面，包括六大關卡，每個關至少卡由十個以上的小關組成，另有三個魔王關（Boss level），戰場遼闊，步步驚魂，是一款決不容玩家錯過的代表佳作。

迅雷勁飆

「迅雷勁飆」是一套科幻風味十足的摩托車賽車遊戲，讓您體驗前所未有的速度感與震撼力！遊戲中雲霧、光影、動態光源、日蝕等效果層出不窮；包含36種變化不同的跑道，有12位男女飆車手供您選擇扮演。「迅雷勁飆」以纖細靈敏的操控性能，以及超越想像的極速帶您進入御風而行的極致境界！

機甲帝國

「機甲帝國」被譽為「次世代3D即時戰略經典」，遊戲提供第一人稱、第三人稱及傳統鳥瞰俯視三種不同視野。玩家可以隨時跳進任何一台機器人中，切換成第一人稱視角，享受媲美射擊遊戲的刺激；更可運用鳥瞰視角綜觀全局，運籌帷幄，還支援微軟Game Zone，玩家可與世界各地的玩家一較長短

名亨資訊有限公司

絕地爭霸

這是一套劃時代的即時戰略遊戲，不同於其他即時戰略遊戲的是－它的引擎核心具備模組化的人工智慧系統，提供你在每次進行對戰時，皆會遭遇到敵人截然不同的戰略戰術，遊戲中也包含了大量的腳本與對戰模式，提供玩家無限的遊戲樂趣，例如暴走族對鐵血族的打帶跑任務，玩家也可以利用遊戲中所附的強大編輯系統，創造出自己的戰場腳本，戰士與車輛

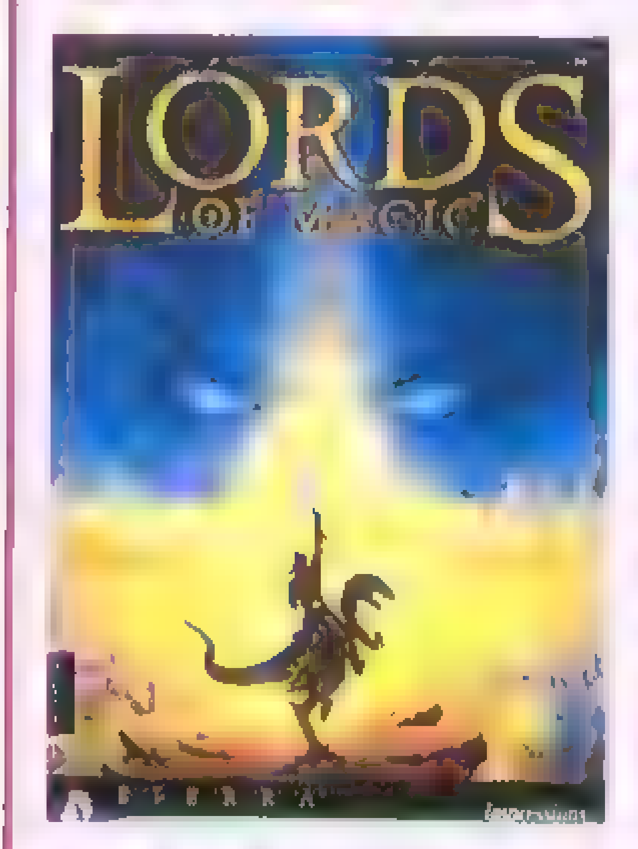
美商藝電

異形 Aliens vs. Predator

喜歡對戰的人有福了，異形有超過四十種不同形式的激烈的搜捕、躲藏和進攻行動，這些遊戲形式將是您從未體驗過的，絕對讓您深愛冒險活動的您，深深沈浸在這些精彩刺激的情境中，不可自拔！異形將讓您親身體驗真正的恐怖和刺激！在遊戲中有您前所未見的未來環境生態，讓您不得不嚇得心驚膽戰、渾身發抖，而您為了在這個星球上存活，您得和三種最兇猛的人種彼此互相殘殺，以爭取最後的生存。除了真實感十足的視覺與音效享受之外，遊戲亦提供不同的多人連線模式，一共有十種遊戲模式供多人連線使用，您也可以邀請您的好友一起在網路上進行對戰，除了一般的任務戰爭外，您也可以使用合作模式一同向電腦挑戰，也可以互相進行一場死鬥戰等等，多種的遊戲模式供您選擇，讓網路對戰遊戲增加不少挑戰與刺激。

松岡電腦圖書資料股份有限公司

魔法天尊(LORDS OF MAGIC)



想像力一直是人們最珍貴的天賦資產，我們用它開發生命潛能、完成夢想、並無限延伸視野。藉著豐富的想像力，得以跳脫日常瑣務的羈絆，進入全新的幻想空間。由Impressions公司所設計的「魔法天尊」，就是一個讓想像力無限飛馳的魔法策略遊戲，您可以從建造村落開始、統御無數的魔幻種族、掌握神祕的力量，進而建立屬於您的美麗新世界！

由於結合了外交談判、即時戰鬥、以及幻想的魔法世界，Urak大陸將是一個非常獨特的遊戲環境。遊戲設計師表示：「完成本遊戲並沒有所謂的正確方式，我們提供玩者的是一整個世界，他們利用這些工具和環境可以創造出屬於自己幻想中的烏托邦。」支援Internet的連線使得遊戲的變化性大為提高，內附的地形編輯器更讓「創造自己的世界」化為可能。也許，這個遊戲的最後限制，就在於個人的想像力吧！

10名

紅爵士 II （Red Baron II）

忠於史實，也是「紅爵士二」的特色之一。就如同一次大戰中的空戰英雄一樣，玩者可依照自己的喜好來塗裝自己的座機。對於當時的每種作戰飛機，無論外觀及塗裝目經過實際的考證。同時，遊戲的進行也依照歷史的進度來進行。除了進行歷史任務外，玩者還可自行創造任務來提高遊戲的耐玩性。遊戲的中文手冊，也將忠實翻譯原文手冊中關於第一次世界大戰空戰風雲史的部份，讓玩家在展翼高飛時也能了解歷史的教訓。

此外，「紅爵士二」更圓了多數人的夢想，使用一次大戰的複翼機來進行對戰。在遊戲中提供了多種連線方式，以及時下流行的INTERNET對戰功能。對於那些想要進行一場真正空中騎士決鬥的人來說，「紅爵士二」絕對可滿足他們的要求。事實上，也唯有回到一次大戰的戰場，沒有雷達，且機槍是唯一的武器時，才能真正體會到空中纏鬥所帶來的刺激。渴望成為空中騎士的你，趕緊穿上皮衣、戴上皮帽及護目鏡，準備起飛吧。

地城守護者 II （Dungeon Keeper II）

英國的牛蛙公司經過一年多的努力企畫與工作，終於推出地城守護者 II，這款遊戲又將再一次的滿足眾多電腦玩者心中那塊黑暗與邪惡慾望的角落。地城守護者 II 有20個主要關卡與眾多秘密關卡，而這次的故事性也加強許多，將隨著20個關卡的進行，玩者會發現你的征服行為影響著外面的世界。另外，玩者也可以將研發成功的物品或是房間可以帶到下一關，不必在新的一關中重新研發，節省玩者研發這些房間的時間。這次的戰鬥模式也修改過了，怪物的戰鬥AI有大幅改進，它們會以現有的怪物加以組合，找出最佳的戰鬥隊伍模式。

而這次最大的改變就在於遊戲已為全3D的模式了，玩者可以在極其炫麗的畫面中，感受絕對真實的情節，在其中盡情的體驗使壞的快感，享受內心黑暗角落被掘出的邪惡力量，原來，使壞是這麼過癮！

F-22猛禽（F-22 Raptor）

在NOVALOGIC獨到的3D繪圖技術下所呈現的F-22猛禽戰機，具有更真實的外觀。除了依照美國空軍的F-22標準空優迷彩塗裝外，在細部的表現上如起落架、機輪收納艙、武器隔艙都如同實機一般甚至忠實的呈現出F-22戰機特有的向量推力噴嘴，會依據昇降舵改變的特性

F-22猛禽式戰機被美國空軍賦予制空的重責大任，與以往所強調的空優觀念略有不同。空優代表了保守的防禦及嚇阻，制空則除了要保持空優外更要先發制人。而F-22便是利用匿蹤特性及先進雷達來達到先看先獵殺的目的。而這一切你都將在NOVALOGIC 的「F-22猛禽」遊戲中體會到。

戰國風雲

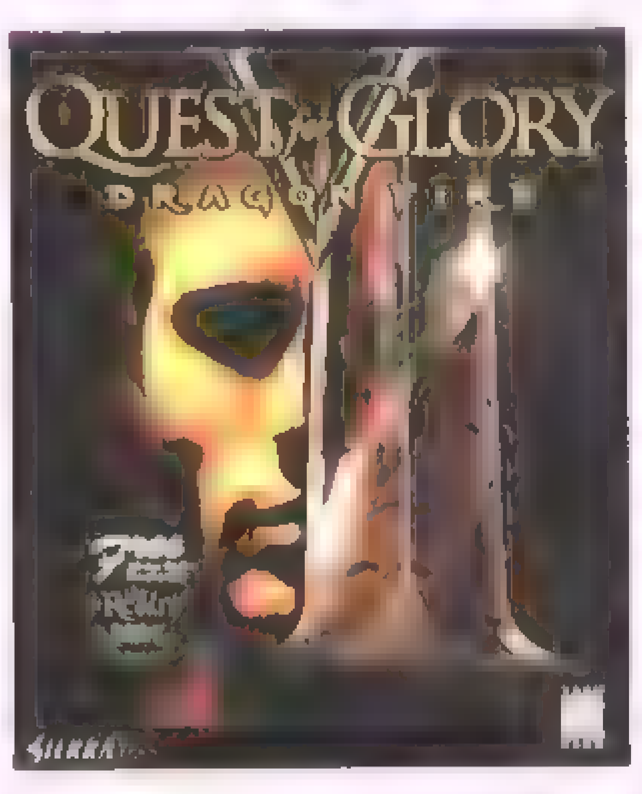
一般中國戰略遊戲的題材，總是不脫三國時代，事實上，以中國豐富的史料，七雄相爭的戰國，更能顯現出中國傳統戰爭的磅礡氣勢。《戰國風雲》就是以戰國七雄爭霸為背景，以秦王政滅六國，稱始皇為主線而展開。您可以指揮千軍萬馬，運籌帷幄而決勝千里；重演當年秦始皇橫掃六合、一統天下的驚天偉業，藉以領略中國古戰爭那種悲壯慘烈、氣勢宏偉的場面，玩味孫子兵法時代中國古代戰術的詭秘與神奇。準備好帶領你的鐵騎精兵、奇人異士為國家的興亡而戰了嗎？《戰國風雲》將帶你完成秦王破陣、一統天下的亙古奇功！

帝國生死鬥
(X-Wing vs. Tie Fighter)

帝國生死鬥在單機和連線模式下，都有許多獨立的戰役任務可供選擇，除此之外，由於遊戲本身程式引擎的改進，玩家們甚至可以不管任務的進行，逕自展開對戰，必要時，還可以接受敵人的投降，這點大大增近了遊戲的多變性與可玩性。當然，延續前代的獎章，也能在本遊戲中得到，據透露有不少新的獎章（包含隱藏任務勳章）供玩家爭取，只有超級玩家才有可能拿到大滿貫，成為菁英飛行員。『帝國生死鬥』是劃時代的電腦休閒軟體，不管您以前是不是飛行遊戲迷，這都是一套可以讓您耳目一新的遊戲，因為，這次您的敵人不再是虛幻的人工智慧，而是活生生的～人！

20

英雄傳奇五
(QUEST for GLORY V : DRAGON FIRE)



「英雄傳奇V－火龍試煉」在各方面而言，絕對是一套成功的續集作品。它的畫面有長足的突破，操作界面更加簡易，故事引人入勝。同時亦保留前幾代作品的特色，維持了整個系列的完整性。此外，遊戲同時支援Mac電腦，蘋果族也可以盡情享受這個風趣刺激的角色扮演遊戲。如果你是冒險遊戲的愛好者，但是未曾接觸過前幾代的遊戲，這個遊戲值得你來品嚐。如果你是「英雄傳奇」系列的支持者，更不能錯過這個系列的最新作品。你…夠資格做個英雄嗎？來試試充滿挑戰的「火龍試煉」吧！

10名

軟體世界雜誌社

倫飛筆記型電腦Figaro

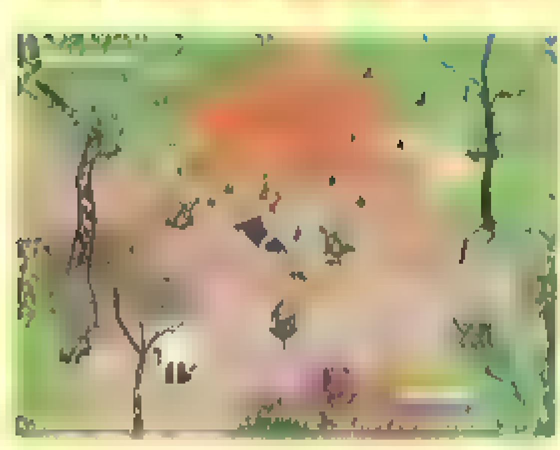
送遊戲軟體不過癮？那就送一台筆記型電腦吧！它的配備是：賽揚366 CPU、12.1 TFT、4GB硬碟、32M記憶體，另外，24位速光碟機與軟碟機與56K數據機都是All in One內藏，總價值約五萬五千元左右，讓你走到哪玩到哪，絕對比桌上型的還好玩哦！

軟體世界雜誌訂閱10年份

別懷疑，你沒看錯，是一個1後面加一個0，只要你是這個幸運兒，就讓你免費看軟體世界10年，總值約19800元，雖然價值不多，但也是我們提供給讀者的永續經營保證哦！也許你會問，既然是永續經營，為何不送個100年呢，不是老編小氣，實在是雜誌要活得久還是得有賴讀者們多多支持，而且老編本人不可能萬世長存，實在不敢多作保證啊！

智冠科技股份有限公司

新倚天屠龍記

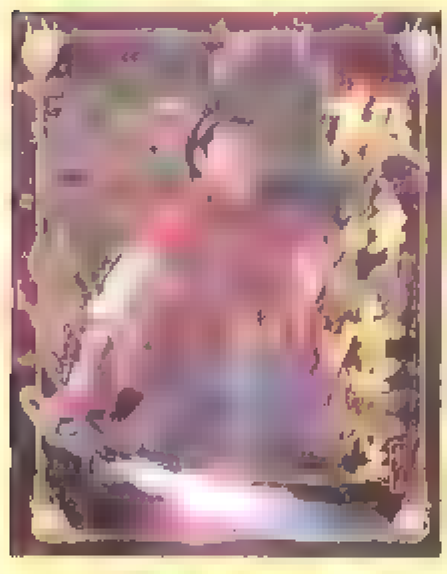


武林至尊，寶刀屠龍，倚天不出，誰與爭鋒，屠龍刀再現江湖，各大門派陷入一場奪刀的腥風血雨中，改編自武俠大師金庸原著小說下的劇情更是張力十足，加華麗的畫面、精心營造的場景及炫目的武功招式，絕對能一如前作，使你再次融入倚天屠龍記的武俠世界中

水滸傳－梁山好漢

水滸傳中由天罡地煞托身投胎的好漢們聚義梁山，各有各的出身、綽號、出身、性格與絕技，聰明的你就是要帶領這群好漢們來造反，南征北伐運用智計，斗力為營考驗戰技，是戰略角色扮演遊戲的熱血玩家的最佳良伴

破碎虛空



由港台知名武俠名家黃易先生的原著小說改編，成為雷霆雲氣勢萬鈞的電玩。全新的戰神武功招式系統，使武功的練成須靠超高的悟性來圖功，加上名家精撰的劇情，使玩家能完全融入人物之中而不自知，真正是超級好戲，絕對不能錯過！

風雲之天下會

改編自香港漫畫人馬榮成之名作，玩家扮演步驚雲，手執絕世好劍斬盡江湖不平之事。遊戲中，不但步驚雲、聶風、無名等漫畫中的名角都會登場，每個角色都有氣勢逼人的成名武功，漫畫中許多大型的場景包括天下會、樂山大佛等都詳實呈現，戰鬥畫面更是華麗無比，是一部可列為經典的RPG名作

大宇資訊股份有限公司

春秋爭霸傳2 問鼎天下

這是中國戰略史上第一個即時戰略遊戲，背景在春秋時期，周王室權力衰退，雖稱天下共主，但已名存實亡，封國間彼此併吞，大家都想奪取周王九鼎已號令天下，到底誰才能完成問鼎天下的一統霸業呢？

大富翁4

「大富翁4」是大宇大富翁系列最新作品，遊戲中充滿歡樂與立體感，玩家最多可和4名朋友一起同樂。遊戲中大家熟悉的阿土伯、孫小美、沙隆巴斯、烏咪、忍太郎、金貝貝…等12個人物，全都可以站起來說話囉！你絕對不能錯過！

普巴・郭切希

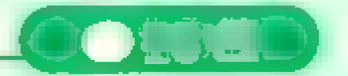
讓你體驗前所未有的感覺！雖說人的眼睛只能看到3D的世界？在普巴・郭切希這款遊戲中，我們要開啟你的第三隻眼，讓你「看到」5D的世界，想知道那是什麼感覺嗎？只能意會、不能言傳啦。

緋王傳2

日本WOLF TEAM的即時戰略鉅作！內容是英明的理察國王竟然與妖魔定下了終身契約，雖然獲得了強大的召喚妖魔能力，被尊稱為「緋王」，但卻不為人民支持，之後只好離開王國前往精靈界。而這股邪惡的陰影依然籠罩著王國，身為王子的你如何自處？

香卡拉之謎

你對自己了解多少？你知道自己有超能力嗎？潛能開發又是怎麼回事？宇宙間有多少奧秘是現代人無法解開的謎？在香卡拉之謎中，我們要與你一起解開所有的謎…



現代大戰略EX

強力入侵、偷襲登陸！史上最強的電腦參謀徵召有膽識的戰友！這是在各遊樂器機種上廣受玩家讚譽的大戰略系列，其中對世界各國軍事武力掌握十分詳盡，喜愛現代戰術的玩家千萬不能錯過的經典。

病毒剋星98

聖典科技累積了十年的專業解毒技術，獨創專利「危險指令分析引擎」，macro巨集病毒藥到病除。獨創多形病毒分析器，可未卜先知檢測新毒。最新J&A Scanner，可清除上網搞怪程式。即時監控，即時解毒，安全不漏，簡單好用，操作貼心人性化

蜥蜴超人

國內暢銷漫畫改編的視覺戰鬥遊戲，以生動活潑的卡通動畫、精彩絕倫的瘋狂招式，全程華麗語音支援，並由名節目主持人卜學亮親自獻聲演出，為蜥蜴超人做了更爆笑的詮釋。保證讓你瘋狂不已 ，欲罷不能。

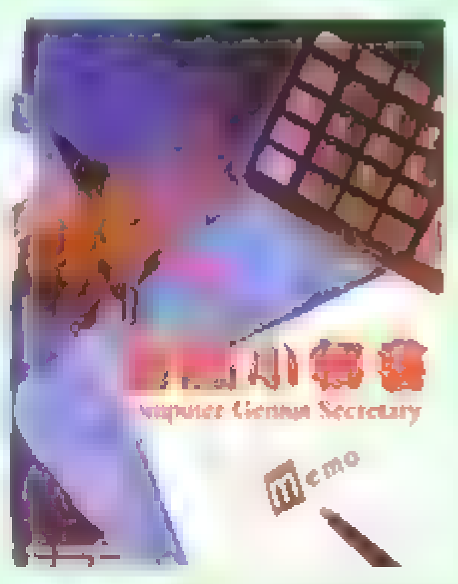
互動式英語實況會話－生活篇

互動式英語實況會話生活篇，是一套運用最新科技數位音訊處理，可選擇扮演角色及調整講話速度的英語學習教材。首創即時語音輔助的人性化介面，學習與測驗交互運用的課程安排，多樣化的角色扮演，並有可獨立使用的英漢字典，針對日常生活常用會話而設計，讓你學得一口標準的生活英文。

互動式英語實況會話－實用篇

互動式英語實況會話實用篇，以人性化的圖形介面、支援印表功能、學習與測驗並重、可調式播放速度、可選擇扮演角色與電腦交談、可於WINDOW下獨立使用的五萬字字典等特色，讓你在互動性極高的環境下，深入淺出的學好標準的實用性英語

電腦小秘書



電腦小秘書幫助您輕易掌控工作和生活的大小細節，除提供多種工作及生活化的實用功能，更特別加強行程管理，讓生活及工作變得更輕鬆愉快而有效率，以符合現代社會對時間管理的重視，另外在操作介面上更注重人性化及效率化，讓您快速進入電腦小秘書的應用領域。

15名

我要學日文

我要學日文，首創無壓力遊戲學習法，利用3D動畫科技，模擬真實情景，營造出日文學習環境。結合數百段風趣幽默的短篇卡通動畫及精心設計多種有趣的日文遊戲教學方式，日籍老師全程配音，日文專家精心編寫，讓您輕鬆無壓力的學好標準日文。

15名

中英文快打2

中英文快打2包括了英打、倉頡、注音三種模式，利用精緻流暢的教學畫面、人性化的操作介面、生動有趣的遊戲方式將生硬的打字學習變的活潑有趣。除了有具故事情節的格鬥遊戲外，還加強了教學功能，正確的打字姿勢、鍵盤指法練習、字根射擊、解碼通則、課程學習到實力測驗等，循序漸進的教導方式，充分發揮寓教於樂功能

15名

聖域爭輝

一個紛亂的時代，兩國間的權貴家族為了權力與野心而掀起了戰爭，一時之間戰亂四起，快樂祥和的日子也隨之遠去。你將帶領著揭竿起義的人民們組成狼軍戰士，立下共同的目標並一步步完成，以無比的毅力瓦解邪惡的敵人，過程中不斷的感受戰場上的悲喜，深刻的體會人與人之間的愛恨情仇，是一款相當精彩的戰略角色扮演遊戲。

15名

5月下旬上市

雷峰塔

完全攻略本

防具、道具完整資

夢幻裝備手到擒來

練就金剛

不壞之身

售價

199元

軟體世界

智冠科技有限公司

Sun Moon Star 世界之最盡在三光

軟體世界雜誌讀者專享

新遊戲Y世代的最佳搭檔！

IBM Aptiva多媒體電腦

IBM Aptiva Keybiscan2156-11W 專案享有 台灣人保固服務

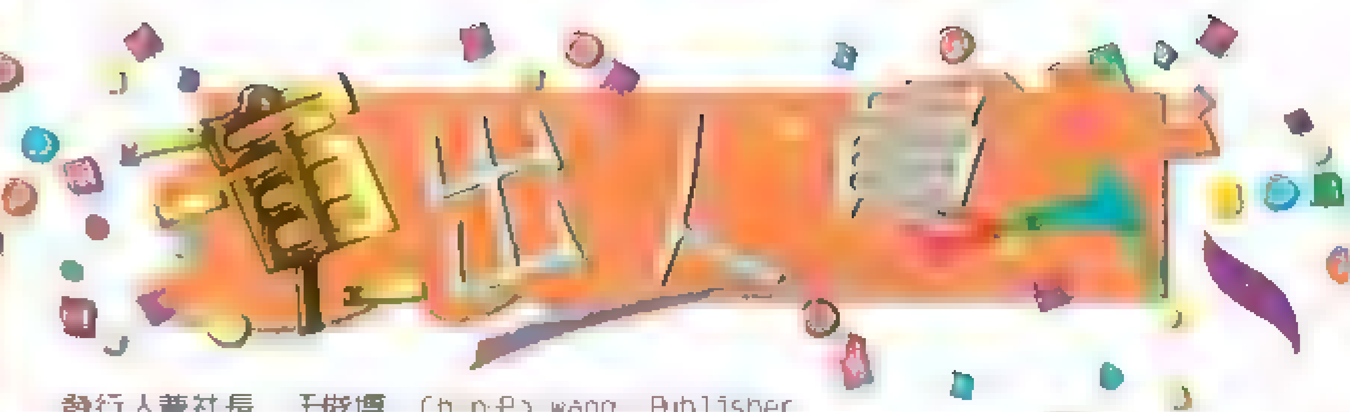
軟體世界雜誌讀者信用卡訂購單　洽詢專線：080066268 02-25235568
24小時訂購傳真熱線：02-25235111　郵政帳號：19033922 戶名：三光行股份有限公司

我要訂購IBM Aptiva多媒體電腦，我可以免費獲贈價值29900元的贈品
訂購台數　　台，總計金額　　　　元(編號0100047)

訂購日期：___年　月　日
訂購人姓名：__________ 聯絡電話：(日)__________ (夜)__________
收貨人姓名：__________ 聯絡電話：(日)__________ (夜)__________
送貨地址：__________
發票種類：□二聯式 □三聯式 統一編號：□□□□□□□□ 抬頭：__________
信用卡別：□VISA □MASTER □JCB □聯合 信用卡卡號：□□□□□□□□□□□□□□□□
身份證字號：□□□□□□□□□□ 信用卡簽名：

IBM Aptiva Keybiscan2156-11W 規格
CPU AMD K6 2-380 MHz with3D Technology
硬碟 4GB HDD
記憶體 64MB(8MB Video RAM)
使用介面中文Windows98
光碟機 40倍數 CD-ROM
數據機 56K內鍵
螢幕 15吋
軟碟機 內建3 5"Floppy
快取記憶體 512KB

廣告索引



發行人兼社長　王俊博　Chin-Po Wang, Publisher

編輯部　EDITORIAL

總編輯	李俊賢	Herbert Lee, Editor in Chief	chief@swm.com.tw
總編助理	李麗月	Lyllian Lee, Secretary	secretary@swm.com.tw
主編	李永治	Dragon Lee, Managing Editor	dragon@swm.com.tw
文字編輯	范家珍	Serena Fan, Editor	serena@swm.com.tw
文字編輯	李静芳	Jessica Lee, Editor	jessica@swm.com.tw
助理編輯	鄭宗孟	Cheng Tsung, Assistant Editor	editor@swm.com.tw
程式編輯	歐宗廷	Richard Oo, Technical Editor	swmcd3@swm.com.tw
網頁編輯	郭順能	A... Kuo, Homepage Editor	webmaster@swm.com.tw
美術主編	郭美玲	May Ling Kuo, Art Director	art@swm.com.tw
美術編輯	葉秀娟	Bany Yeh, Art Editor	bany@swm.com.tw
美術編輯	呂淑瑛	Clare Lu, Art Editor	apple@swm.com.tw
駐美編輯	莊振宇	Allen Chuang, Feature Editor	webmaster@soft-world.com
打字排版	伍美香	Irene Wu, Assistant Art Editor	gini@swm.com.tw

廣告部　ADVERTISING

廣告主任	曾玉馨	Lisa Tseng, Advertising Supervisor	advertise@swm.com.tw
廣告企劃	陳麗英	Peggy Chan, Advertising Specialist	elever@swm.com.tw
廣告專線	886-7-8151063		

特約編輯群　CONTRIBUTING EDITORS

特約編輯　許德全、吳建煌、葛文怡
特約作家　葉步煒、劉昭毅、徐國添、俞伯翰、劉建民、張世松、李　藍、李彥志、王詠文、鄒婷婷、黃啓禎、卜起輝、林建中、葉文明、朱紹祖、朱原弘、張裕叡、徐維成、紀榮楓、陳俊弘、盧紀君、朱學恒、傅冠彰、彭日貴、賀鴻鵬、黃俊銘、林旭中、楊禮鑫、余家楨、劉達台、陳志明
特約封面設計　蘇親斐

出　版　PUBLISHMENT

發行所　智冠科技股份有限公司
電　話　886-7-8150988轉223、224　　傳真:886-7-8151064
地　址　高雄市806前鎮區擴建路1-16號13F
13F, No. 1-16, Kuo-Chien RD., Kaohsiung 806, TAIWAN
投稿信箱　高雄郵政18 6號信箱

訂閱服務　Order & Service

訂戶服務　886-7-8150988轉263
劃撥帳戶　智冠科技（股）公司　劃撥帳號 41441885
訂閱價目　（ 年期新訂戶 請多加利用本刊所提供之劃撥單
國內N.$.380 掛號另加N.$.30）以下金額包含 年期雜誌費用及各地區航空郵寄費，請以匯票或信用卡付款，
亞洲NT$5100（含大陸、港、澳、大洋洲）
美洲NT$5400　　歐洲NT$5700

支援廠商　INFO & PRINTING

法律顧問　實耀法律事務所　台北市仁愛路四段376號7F
TEL：886-2-27058086　FAX：886-2-27085628
製版印刷　中華彩色印刷股份有限公司　台北縣新店市寶橋路229號
TEL：886-2-29150123　FAX：886-2-29189049

國內行銷業務　DOMESTIC CIRCULATION

智冠科技股份有限公司
南區 高雄市前鎮區擴建路1-16號1樓
北區／台北市 巷路 段 號
中區／台中市 路 巷 號1樓
農學股份有限公司　新店市寶橋路235巷6弄6號2F
TEL：(02)2917 8022　FAX：(02)2915-6275

海外行銷業務　FOREIGN AGENCIES

香　港 Hong Kong　TEL：2729-2781　FAX：2728-0999
E-mail:softword@hkstar.com

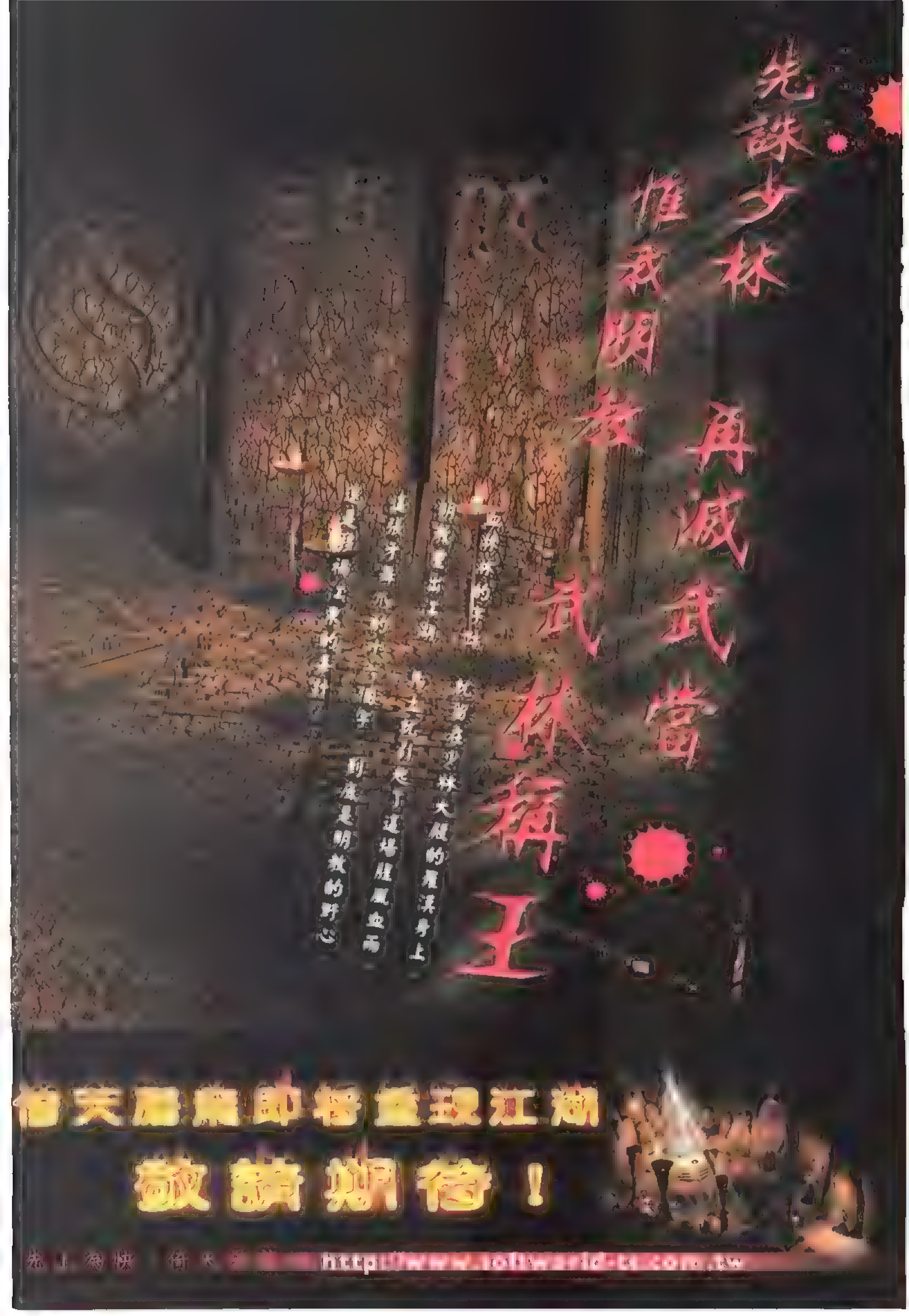
美　國 U.S.A　TEL：(626)288-2177　FAX：(626)288-8453
E-mail：willy@loop.com

加拿大 CANADA　TEL：(604)232-1223　FAX：(604)232-1222
E-mail：Jeffho@tangentcomp.bc.ca

澳　洲 Australia　Tel：(02)9891 5520　FAX：(02)9891 5530
E-mail:oliverwu@rivernet.com.au

星　馬 Malaysia (275618-U)　TEL：(03)333-0730　FAX：(03)333-0731
E-mail:softwcm@tm.net.my
8A Jalan Rengas Southern Park 41200 Klang Selangor Darul Ehsan

格鬥遊戲最終進化！！
時間差戰術！召喚術系統
智慧型戰鬥！連鎖再連鎖！！
10月發售預定！！
指令簡化！變化性增強
全方位戰略型態格鬥
華麗的招喚魔法大戰
實用的基本技
天馬行空的新型態必殺技
超酷的大絕招
ACME ONLINE 網路訂購開張！！
在 ACME 網站上就可以用優惠價 85 折
買到最新的遊戲！買 GAME 不用出門！
HTTP//:WWW.ACMESOFT.COM.TW
致命連鎖
CHAIN & COMBO
CHAOS LIGHT
研發製造
CME SOFT
ctronic Entertainment
北市松隆路 327 號 7 樓
TEL:(02)2767-0201
代理發行
軟體世界


先誅少林
再滅武當
惟我明教
武林稱王
敬請期待！

新倚天屠龍記
之人物傳奇(貳)
在張無忌內心深處，到底愛那個姑娘更加多些？恐怕他自己也不知道！
對周芷若的敬重，對殷離的感激，對小昭的憐惜，對趙敏刻骨銘心的相思，
張無忌能擺脫心中的束縛，尋得今世的真愛嗎？
【悲天憫人－誠實忠義－張無忌】
武當派張翠山與天鷹教殷素素之子。幼時父母不肯透露謝遜下落自刎而死，無忌也成為各大派詰問的對象，身又受陰毒之苦。因緣際會習得蓋世武功，成為明教新一代教主。面對明教與武林各派的恩恩怨怨，及元朝顛覆武林的陰謀。天性善良、無為的張無忌該如何處理……。
重情重義－紅粉知己
元朝汝陽王之女，蒙古名「敏敏特穆爾」，心思機敏、奇變百出，文才武略，不讓鬚眉。相貌美艷絕倫，行事卻古怪不按常理。奉父命率領蒙漢武士進襲武林各派，設計破壞武林和諧。後卻鍾情於張無忌，無法自拔。
敢愛敢恨 機智百變
蒙古郡主－趙 敏

【江南之風—綠柳山莊】

「春遊浩蕩，是年年寒食，梨花時節。白錦無紋香爛漫，玉樹瓊苞堆雪。
靜夜沉沉，浮光靄靄，冷浸溶溶月。人間天上，爛銀霞照通徹。
渾似姑射真人，天姿靈秀，意氣殊高潔。萬蕊參差誰信道，不與群芳同列。
浩氣清英，仙材卓犖，下土難分別。瑤臺歸去，洞天方看清絕。」

長春子．丘處機

殷野王之女，自小跟隨金花婆婆。父親另娶小妾，母親受侮自盡而死，殷離憤而殺死二娘，離家出走。修習「千蛛萬毒手」致使臉部浮腫醜陋。幼時對張無忌一見鍾情、念念不忘。

機靈古怪 倔強癡情
邪氣妹兒—殷 離

容貌清麗、秀美絕倫。見識不凡，來歷不明。因某種原因潛入明教，遭楊逍識破，限制行動。爲張無忌同情釋放，自此便跟隨在旁，甘願當奴僕終身伺候。

溫柔體貼 善解人意
神秘少女—小 昭

清麗秀雅、容貌極美。原是漢水船家之女，遇難爲張三丰所救，並引之入峨嵋門下。天賦不凡，受掌門滅絕師太賞識培養，成爲峨嵋弟子中佼佼者。幼時與張無忌有一面之緣亦喜歡張無忌。

聰穎秀麗 行事毒辣
峨嵋弟子—周 芷 若

新倚天屠龍記
之無忌愛的抉擇
個性猶疑不決的張無忌，
始終不知道自己心中究竟愛的是誰！
最後他雖然對趙敏坦承最愛是她，
但是真的如此嗎？
現在就由玩家來幫幫無忌做抉擇，
究竟哪個姑娘才是真愛！
是
敢愛敢恨的趙敏？
無忌的最愛當然是我，這可是他親口說的喔！
倔強癡情的蛛兒？
我這麼醜，無忌都不介意，這才是真愛
溫柔可人的小昭？
不管公子喜不喜歡我，我都會守在他的身邊。
行事毒辣的芷若？
呵呵，憑妳們也想跟我比，不自量力。
票選辦法
玩家只要將心目中認為無忌最愛的姑娘名字寫在明信片上，簡單說明理由，然後註明自己的姓名、身分證字號、電話及聯絡地址，寄至
即可
我們將由人氣最旺的投票者中進行抽獎，趕快為自己支持的人投票加油喔！
截止時間：民國88年8月底
活動獎品
至愛獎 一名
倚天屠龍記小說全四冊+新倚天屠龍記電玩遊戲一套
濃情獎 五名
新倚天屠龍記電玩遊戲一套
博愛獎 十名
新學友圖書禮券200元
龍捲風工作室
軟體世界
智冠科技股份有限公司

新倚天屠龍記

金庸

曲動人心 字字扣心弦

在你的心目中，
新倚天屠龍記是什麼味道呢
很俠義？很江湖？
還是很情愛？
主題曲是戲劇靈魂，
拿出你的筆，
記錄你的感覺！
你也可以一曲成名喔！

主題曲大徵選

參加方法：

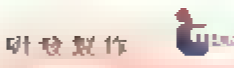
1. 參加歌詞創作者只要將作品書寫整齊即可。
2. 參加歌曲創作者，請用五線譜標準用紙，將音符、音節、曲調標示清楚，或是標示簡譜亦可。
3. 參賽者請註明姓名、年齡、身分證字號聯絡電話及地址，將作品寄到
[高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓 新倚天詞曲募集組收]

獎品：

分詞曲兩組
第一名獎金 二萬元
第二名獎金 五千元
第三名獎金 三千元

只要獲得採用，您的作品將成為新倚天屠龍記的主題曲喔！

截止日期：88年8月底止

研發製作  出版發行/ 軟體世界 智冠科技股份有限公司

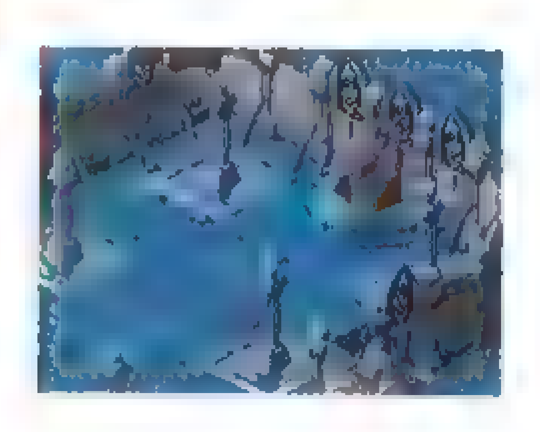
神與魔 人與獸
戰爭與和平

三千年前，商朝末期，紂王荒淫殘暴，百姓民不聊生，怨聲載道。

當時西岐諸侯姬昌宅心仁厚，愛民如子，
深受地方百姓擁戴，故招紂王猜忌，視之為心腹大患。
其後姬昌夫人，懷孕三載，才誕下麟兒——姬發。
小姬發天生異稟，具九九天人之命，實非凡人能承受，
出生後，膚色紫藍、無法呼吸，幸其父以禮器鑄出塞住咽喉的紅寶石，方能活命。

另一方面，商朝百年不動的鎮國龍鼎，在姬發誕生之夜忽然爆裂而亡。。
龍顏大怒的紂王經由精通天文術數的大祭司推算，
知道西方有"妖孽"誕生，開始日夜難安。。
也自此引發了一場歷史性的天子之爭！

紂王派出九大高手，趕往西岐，目的是——殺姬發！
雖西岐高手全力保少主，姬發仍受了重傷。
姬昌將發仔送至師兄一登子門下療傷學藝。
姬發天資聰穎，乃天生練武奇才。
所修練之崑崙仙派【先天乾坤功】大有成就。

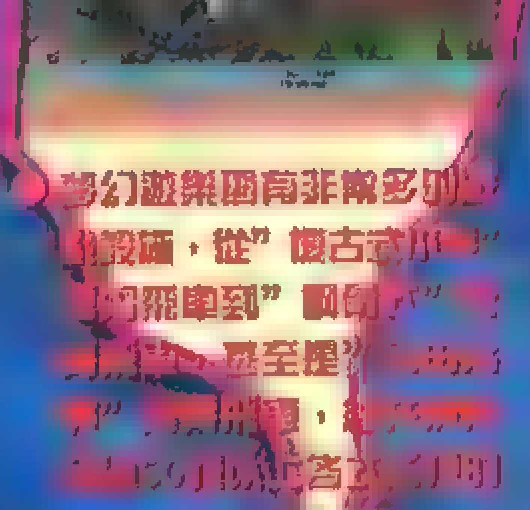


但姬發天子之路坎坷，不但必須歷經雷劫、天劫、
失魂、妖孽、還將遭受烈火焚身及情慾纏身之苦。
每場戰役皆是惡戰！每道關卡皆關生死！
紂王、天魔、天妖、魔君。。人人都要姬發這位九五之尊的命！

危機直撲姬發而來。。。

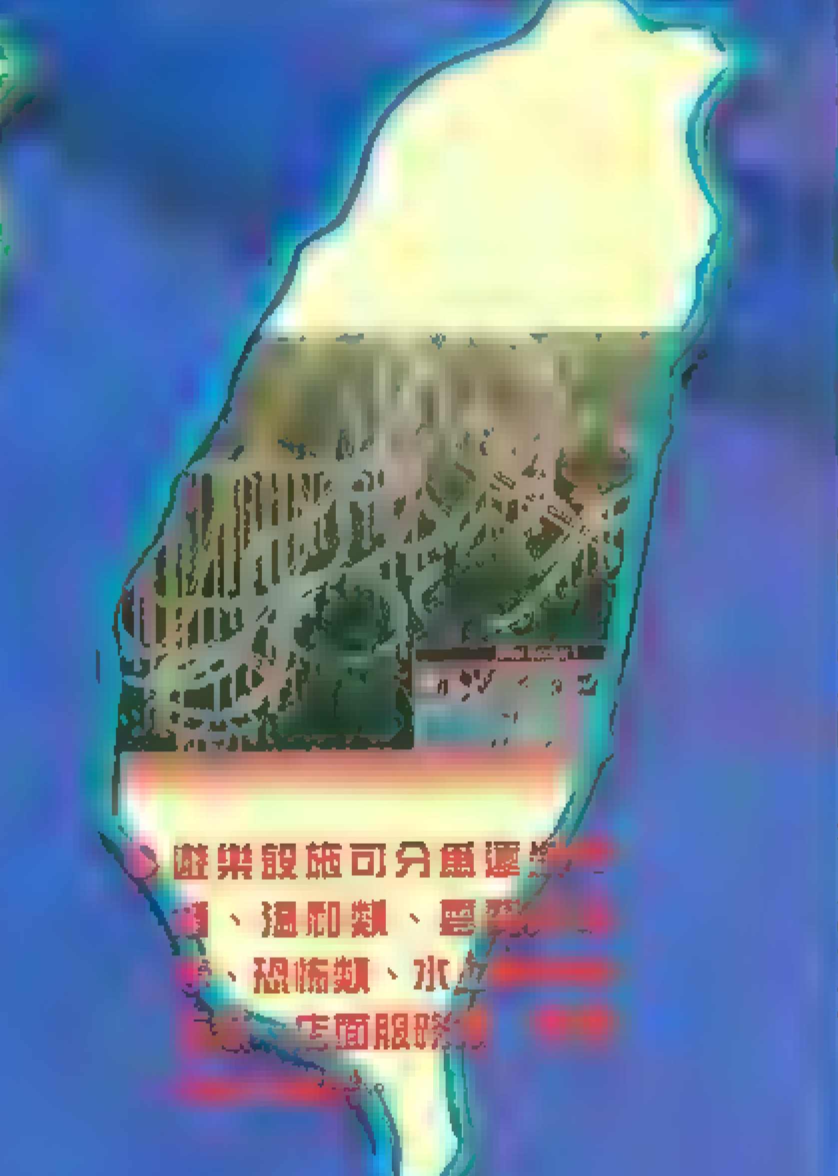
他能擺平這些命運中的平安，順利登上天子之位嗎？

MICROPROSE



大家諸候久的夢幻遊樂園中文版將於9月轟動上市，中文版新增加台灣地形遊樂園關卡！

這回換你來當台灣的新主人，帶給台灣人民真正的幸福與快樂吧！

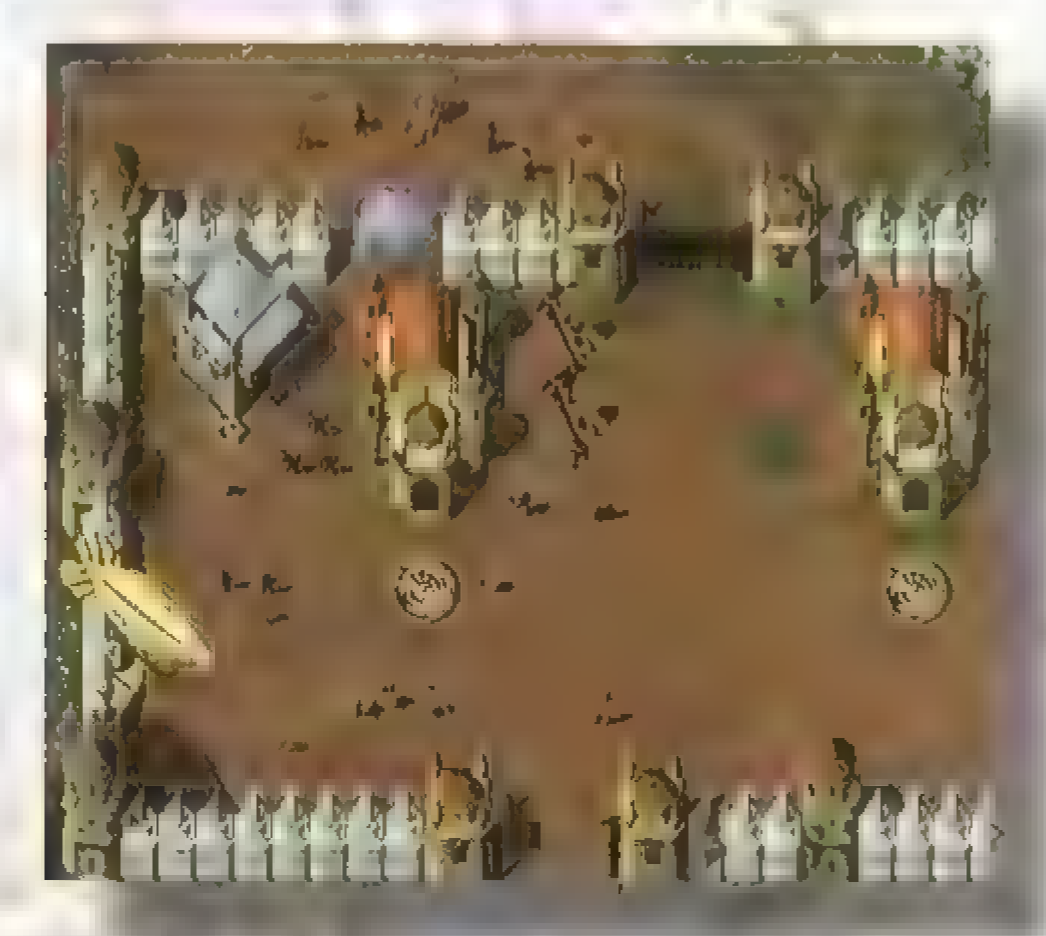


中文版9月
引爆上市
夢幻遊樂園
之台灣新樂園
RollerCoaster
TYCOON
中文版新主張，頭家換你做，全台灣玩透透

特色

- 由四種不同的文化中擇一扮演；各種文化擁有不同的建築體系，以及戰鬥策略。
- 指揮由陸、海、空的不死殭屍、步兵、龍和野獸所組成的軍隊。
- 武器需透過鐵和石頭鍛造出來。利用劍或是大砲、投石車等遠程武器攻擊敵人。
- 在充滿了森林、沼澤、山丘，以及神秘堡壘的3D環境中進行遊戲。
- 新穎的直覺式介面使玩者能夠專心的進行戰爭。
- 可透過LAN、數據機，以及Cavedog Entertainment的Boneyards和朋友進行挑戰。
- 提供硬體支援，以產生驚人的畫面和特殊的效果。

在充滿森林、城堡和城鎮的3D地形上進行戰鬥


可指揮數百種獨特的單位、不死怪物、龍、投石車，以及骷髏弓箭手進行戰鬥。

第三波資訊股份有限公司
總公司/台北市信義路五段18號B1 Tel:(02)87803636 Fax:(02)87805656
台中分公司/台中市文心路一段216號22F Tel:(04)3801600 Fax:(04)3801601
高雄分公司/高雄市苓雅區復興一路109號14F-2 Tel:(07)7272000 Fax:(07)7251488
http://www.acertwp.com.tw

混亂中的國度...

原本壯觀雄偉的達倫（Darien）王國，被四名互相敵視的兄弟姊妹給殘暴的瓜分了。現在，是您發起聖戰並統治達倫王國的時刻了。

選擇您的陣營，謀劃您的策略，並且準備進行一場存亡之戰：征服達倫王國的壯烈戰役。

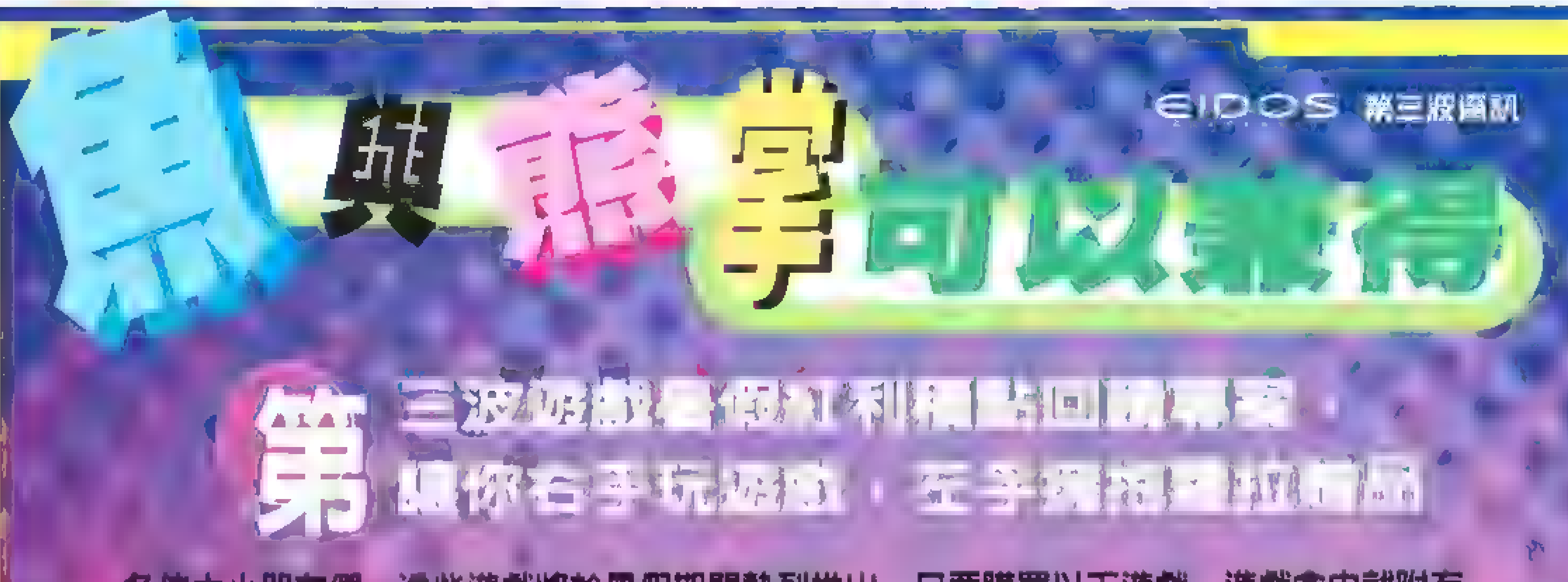
利用強大的海軍艦隊攻擊骷髏懸崖。

巨大的飛龍可以從空中發出致命的攻擊。

"橫掃千軍之改朝換代是一套符合世界潮流的幻想遊戲，富有戲劇性，且相當刺激，更重要的是，這是一套成功的遊戲。"
-美國Computer Gaming World雜誌：封面故事

"橫掃千軍之改朝換代的畫面簡直令人不敢置信。"
-美國Imagine Gaming Network雜誌

"...擁有相當驚人的角色設計..."
-美國GameFan雜誌



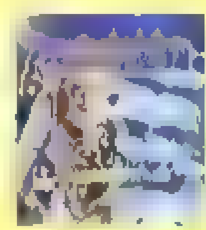
各位大小朋友們，這些遊戲將於暑假期間熱烈推出，只要購買以下遊戲，遊戲盒內就附有50點或100點不等之遊戲紅利點數卡，收集符合贈品需求之點數寄回，你就可以 領獎品 蘿拉珍藏系列贈品 不須添加任何費用，只要點數到達，贈品隨你免費拿

1. 董返克朗多（中文版）
2. 末日神兵（中文版）
3. 橫掃千軍之改朝換代
4. [illegible]

5. 戀愛物語2（中文版）
6. 伊卡斯特傳說
7. 聖殿詩篇（中文版）
8. 英雄本色
9. 飛龍女戰士

9. 夢幻遊樂園（中文版）
10. 大航海時代4（中文版）
11. 機甲爭霸戰3
12. 波斯王子3D

9月熱鬧上市



第一彈　蘿拉珍藏系列贈品

* 3D光影立體蘿拉圖形滑鼠墊（3D光影，夠眩）
* [illegible]
* 限量珍藏全彩蘿拉T恤
* [illegible]
* ………等豐富贈品

發行人 王振容
總經理 杜紫宸
總編輯 謝幸子
主編 賀鴻翔
執行編輯 吳明泉

文字編輯 曾一正 蔡森杰 吳靜宜
設計主任 顏明勳
美術設計 酷斯蒼
專欄作家 林義傑 米慶雲 孫傑

第三波資訊股份有限公司
總公司/台北市信義路五段18號B1 Tel:(02)87803536 Fax:(02)87805858
台中分公司/台中市文心路1段216號22F Tel:(04)3801600 Fax:(04)3801601
高雄分公司/高雄市苓雅區建國一路109號14F-2 Tel:(07)7272600 Fax:(07)7251480
http://www.acertwp.com.tw

戀愛物語2
中文版
Eberouge 2
日本銷售第一的戀愛養成遊戲
現在2代轟動登場
瑪魯・安赫魯特
身高 56cm
三圍 84/54/83
梁拉・菲爾巴特
身高 158cm
三圍 82/56/84
菲爾絲・布蘭登
身高 160cm
三圍 79/58/89
亞爾提娜・布魯肯
身高 154cm
三圍 78/52/86
興趣 繪畫、占卜
梅兒・布萊恩
身高 162cm
三圍 80/55/82
FUJITSU
全省 ELEVEN 均售
第三波資訊股份有限公司
http://www.acertwp.com.tw
ALL RIGHTS RESERIVED COPYRIGHT © FUJITSU LIMITED.1996
有戀愛的悲歡欣喜交集，有魔法養成與戰鬥的激情澎湃，用愛與魔法來拯救這個行星吧！
遊戲目標是習得所謂「創造魔法」，進而拯救整個行星的生態危機。
故事的發展取決於主角與女孩子們的關係，說穿了就是談個青春熱血的戀愛。
因為劇情的發展取決於玩家能否與贏得女孩的芳心以及鍛鍊的屬性。

讓您自己參與一場終極的生存考驗。在這個充滿各種可怕事件，及更多變種和邪惡生物的「惡靈古堡2」PC特別"中文版"中，面對您的恐懼。

Voodoo

- 提供兩種不同的冒險！指揮"李昂"戰警，一名在初次任務[illegible]的菜鳥警察，或是扮演"克蕾兒"戰警，拼命的[illegible]失蹤的兄弟。
- 細緻的3D圖形，提供了駭人且逼真的體驗。
- 遊戲內含完整的「惡靈古堡2」的美、日版本內容。
- 全新的戰鬥模式：您可以依自己的方式和成群的殭屍戰鬥，而且每一次都將面對截然不同的挑戰！

RESIDENT EVIL 2 Platinum

全省預約大放送

NT$820

主辦單位：[illegible]
協辦單位：Capcom ASIA Ltd.、電腦玩家雜誌社
贊助單位：[illegible]股份有限公司、[illegible]、新遊戲時代雜誌社

6/26下午2:00[illegible](台北市[illegible]52號)[illegible]

最大獎Voodoo 3等您來拿

另外還有電腦玩家雜誌、惡靈古堡2中文版遊戲、[illegible]VCD DVD光碟、[illegible]2美少女[illegible]等……獎項。

主辦單位：臺灣日報、[illegible]、IS.Net生活資訊網
協辦單位：Capcom ASIA Ltd.

從6/15起至7/5您可在臺灣日報或IS.Net生活資訊網(www.is.net.tw)[illegible]最佳男女主角，[illegible]明信片寄回[illegible]抽獎。

特獎(一名)：Voodoo 3 AGP 2000 顯示卡+惡靈古堡2中文版遊戲
頭獎(二名)：Voodoo 2 顯示卡+惡靈古堡2中文版遊戲
二獎(三十名)：惡靈古堡2中文版遊戲
三獎(二十名)：[illegible]2
普獎(一百名)：[illegible]2美少女[illegible]

飛龍女戰士
DRAKAN
Order of the Flame
第三波
PSYGNOSIS

聖殿詩篇
Sanctuary Poem
聖殿詩篇呼召熱血騎士共譜光榮史詩
請速到：www.hoshen.com.tw詳閱參加辦法
公司

遊戲史上最巔峰極致的魔法作品

波斯王子 3D版

Prince of Persia 3D

各位王子看了上面的遊戲畫面，寫下一句你的最佳評語，我們將選出20名，贈送給你獨一無二的波斯公主咖啡杯，加入熱咖啡，公主的面紗會掉下來喔！

來函請用明信片寄到北市信義路5段18號B1、K110波斯公主收

第三波資訊股份有限公司

總公司/台北市信義路五段18號B1 Tel:(02)87803636 Fax:(02)87805656

台中分公司/台中市文心路一段218號22F Tel:(04)3801600 Fax:(04)3801601

高雄分公司/高雄市苓雅區建國一路109號14F-2 Tel:(07)7272600 Fax:(07)7251488

http://www.acertwp.com.tw

閻王令
遊戲特色
不同的劇情走向出現
即將引爆上市

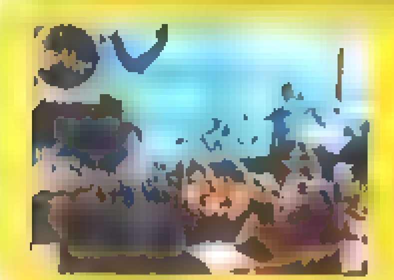
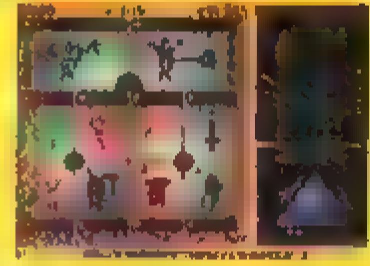
大家都說

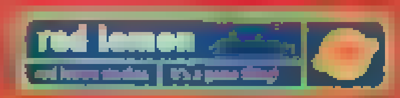
民之所欲，常在我心！

但……有誰真的做到了？

梅爾吉勃遜

英雄本色

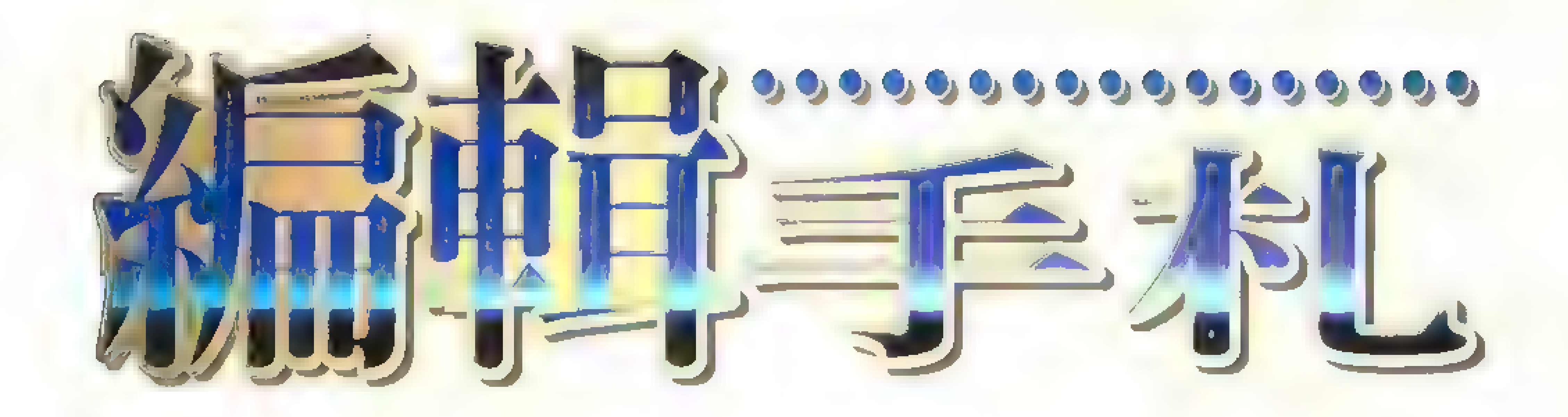





一世帝國雄霸天，江山美人權握中，風起雲湧傾天下，是成是敗看今朝
文明帝國
CIVILIZATION CALL TO POWER
中文版
權傾天下
預定8月上市
ACTIVISION
第三波資訊

重返充滿危險、魔法和背叛的RPG世界
重返克朗多
中文版
探索超過200個炫麗的場景，並和超過180名的3D角色進行互動
●180名以即時方式擷取動態的角色
●戰術回合制的RPG戰鬥系統
●高達16位元色的即時光影效果
●經過3D特效處理的音效
●容易使用的法術系統
暑假鉅獻・非玩不可
第三波資訊股份有限公司
SIERRA STUDIOS

國內研發史上最炫之3D動作遊戲
火箭寶貝
HI!
10月中活躍上市
勁爆價 499
速度與驚訝之快感!!
為了防止世界被破壞，維護世界的和平
出發吧！火箭寶貝！
ROCKET GIRL
軟體世界
智冠科技股份有限公司
台灣地區總經銷
tomato soft
番茄電腦 設計研發
臺北市承德路4段259號2樓
TEL:02 2883 8841
FAX:02 2883 8749



筆者最近受到智冠科技的邀請，參加了前往香港的雜誌訪問團，預定採訪香港本土的遊戲公司及漫畫出版商。在數天的行程之中，筆者發現，雖然同樣是自製產品，但是遊戲與漫畫兩者的市場規模卻有天壤之別，原因是什麼？就是版權的尊重程度！

在香港，許多人都會去買原版漫畫，但原版遊戲軟體卻不易推展；除了價格之外，消費者的想法也影響頗大。一位接受採訪的遊戲業者就指出，再這樣下去，香港本土的自製遊戲除了另謀國外通路之外，否則單靠香港本土市場，遲早要關門大吉！他也呼籲，如果消費者真的覺得某套產品不錯，至少買套原版表示肯定及支持，這樣才能鼓勵製作公司繼續生產好遊戲；要是大家都不買原版，公司虧損過多而收山後，好遊戲也就沒啦！到時大家就只好買國外遊戲了…

本刊為了迎接創刊十週年，正在籌劃許多規模盛大的活動，除了現有的十週年非常問答之外，也將在本期附帶『PC族總動員』讀者調查表，為的是希望能夠瞭解目前讀者們的想法及需求，讓本刊得以根據這些資料，編排出讓讀者更滿意的雜誌哦！所以請大家踴躍參與，還有數百萬計的大獎可拿哦！據目前的資料顯示，其中有個獎項『可能』是CELERON 366級的筆記型電腦！

在暑假期間在再加上編輯部有人請假，所以本次的作業量可說是暴增！最近編輯部可說是人人臉色慘白，拼著老命加班，以致於早上經常遲到，還被誤認為上下午班耶！嘿嘿…筆者預定這次趕完稿之後，要利用假日到花蓮調養一下，不然蠟燭兩頭燒，那可真的吃不消哦！所以呢，請各位讀者大力支持我們，萬一您現在所看到的雜誌是延了數天之後才出，還請各位多多包涵，至少編輯部同仁都已經賣命演出了，請看在本期精彩的內容上，就給我們多一點鼓勵吧！

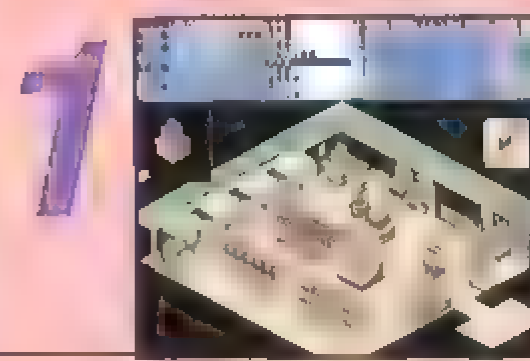
最近看到麥當勞的KITTY貓大熱賣，筆者不僅要想，要怎樣才能讓軟體世界雜誌有那種魅力，能讓讀者們排隊買雜誌呢？各位一起來腦力激盪吧！如果所提出的意見被編輯部採用的話，編輯部會預備一些好禮致謝哦！來信請寄到高雄郵政18-69信箱軟體世界雜誌編輯部，或是筆者的E-mail:dragon@swm.com.tw皆可。

李永治

統計日期：7月01日～7月31日
資料來源：參與經銷商

便利商店

1



● 新登場 2137

富峰群／策略模擬

破碎虛空

2

● 新登場 1723

智冠科技／角色扮演

天地劫－神魔至尊傳

3

● 新登場 859

漢堂國際／戰略RPG

排名	遊戲	上回	數量	代理／類型
4	模擬城市3000	上回2	625	美商藝電／策略
5	三國群英傳2	上回3	572	奧汀科技／戰略
6	戰國美少女貳-春風之章	上回5	565	日商帝技翁如／角色扮演
7	風雲之天下會	上回9	513	智冠科技／角色扮演
8	萬王之王	[illegible]	487	華彩軟體／角色扮演
9	神兵悍將之真命天子	上回1	473	華義國際／即時戰略
10	無人島物語4	新登場	465	富峰群／冒險

[illegible]

北區：創世紀唱片 TEL：(02)2954-8384、
泰綺資訊 TEL：(02)2892-2762、
中聯科技 TEL：(02)2245-3818、
上和電腦 TEL：(02)2944-9821、
旭傑資訊 TEL：(02)2371 0600、
風神電腦 TEL：(02)2423-0711、
仲美資訊 TEL：(02)2915-0038、
世國資訊 TEL：(02)2923 7046、
介安電腦 TEL：(02)2990 0337、
安政電子 TEL：(02)2394-4916、
來欣電腦 TEL：(02)2396-5781、
弘城資訊 TEL：(02)2969 2896、
三井電腦 TEL：(03)333-3000、
丸升文化 TEL：(03)333 8247、
亞聞電腦 TEL：(03)571 5768、
創世紀電腦 TEL：(03)335-4950、
亞細亞電腦 TEL：(03)422-1662、
書耕電腦圖書 TEL：(035)225-792、
有樂GAME館(敦南店)、
新人類電腦(敦南店)。

中區：東興電腦 TEL：(037)337-865、
龍達資訊 TEL：(04)223-4101、
冠龍科技 TEL：(04)223-1662、
廣訊書局 TEL：(04)528-5196、
易泰電腦 TEL：(04)836-7484、
詠銘電腦 TEL：(04)623-5298、
遠太電腦 TEL：(04)222-0050、
有樂GAME館 TEL：(04)329-5076、
順發3C量販 TEL：(04)226 9696、
飛碟流行廣場 TEL：(04)686-5869、
龍軒電腦書局 TEL：(04)201-6622、
豐原三民書局 TEL：(04)524 4752、
益崧資訊 TEL：(047)277-115、
駿業科技 TEL：(048)754-362、
新世紀書店 TEL：(05)532 6207。

南區：愛因斯坦電腦 TEL：(05)228 8228、
傑登電腦 TEL：(06)226-8862、
翔宣電腦 TEL：(06)213-0568、
融伸電腦 TEL：(06)223-3603、
晁德資訊 TEL：(06)241-1181、
巨宇電腦 TEL：(07)642-6559、
順發3C電腦 TEL：(07)224 9668、
維仁玩具店 TEL：(07)622-5966、
日本橋遊戲II店 TEL：(07)238-1203、
宏華資訊大昌店 TEL：(07)387-9581、
城市漫畫遊戲鳳山店 TEL：(07)710-3466、
慧能資訊世界屏東店 TEL：(08)721 2683、
屏東光南 TEL：(08)732-3266、
上詮電腦 TEL：(08)732 3696、
屏東光統 TEL：(08)723-8819。

A. 業訊代理好遊戲陪玩家們過暑假 50名

（夢幻妖精遊戲 套）

台北縣 洪怡萱、台南縣 蔡降宏、
台北縣 葉修宇、嘉義市 蕭長杰、
台北市 張嘉明、南投縣 張富評、
屏東縣 蘇意萍、高雄市 高日祥、
彰化縣 黃柄叡、高雄市 馬筱龍、
花蓮縣 林顯壕、南投縣 莊耀瑜、
台北市 廖禹傑、台南市 鄭育昇、
台北市 曾珠文、高雄市 陳俊安、
高雄縣 宋睿宗、台中縣 劉益昌、
台中縣 陳勝彥、彰化縣 蕭淑慧、
新竹縣 彭世豪、台南市 莊勝文、
台北縣 李威穎、台南縣 蕭佑竹、
台南市 邱璐慧、台南市 曾志峰、
宜蘭縣 楊耀鵬、台北縣 王匯揚、
台北市 鄭琦芸、雲林縣 蔡奉鈺、
彰化縣 張明勇、台北縣 陳俊凱、
台北縣 黃彥璋、台北市 鄧文明、
台南縣 王奕超、台北縣 李嘉峻、
台中市 柯樂吉、新竹市 蔡佩芸、
苗栗縣 劉享倫、台北縣 黃文彬、
台北市 蘇宏明、高雄縣 陳奕宏、
台北縣 張佳琳、台北市 趙元浩、
高雄市 黃睿玉、新竹縣 劉威展、
桃園縣 吳心茹、台南市 蔡耀欣、
苗栗縣 黃建誠、台北縣 陳威志。

B. 雷峰塔主角造型娃娃 20名

新竹市 倪榮村、桃園縣 陳健毅、
宜蘭縣 楊耀鵬、高雄縣 宋睿宗、
台北縣 黃麟智、台北市 賴金助、
高雄縣 黃玉政、彰化市 陳啓銘、
嘉義縣 吳筱婷、宜蘭縣 詹宏准、
台北市 王駿銘、台南縣 林俊成、
台中市 陳帝維、台南市 曾韋伶、
彰化縣 吳文庭、高雄縣 葉國華、
高雄市 李瑋洲、台南市 陳育楠、
彰化縣 張明勇、桃園縣 蔡明琪。

高雄縣 楊翠華、彰化市 王崇豪、
台北市 林 耕、高雄市 郭峰泰、
雲林縣 蘇俊銘、台北縣 石崑田、
台北縣 林佳瑤、台北市 陳雯萍、
台南市 李昱志、彰化市 陳佳良、
桃園市 張仁傑、雲林縣 李國輝、
台中縣 黃建華、台南市 林裕峰、
台南縣 黃明展、高雄市 陳麗美、
苗栗縣 蕭定欣、彰化縣 吳政穎、
台北縣 林正唐、花蓮縣 鍾世榮。

（以上讀者可得到一套遊戲軟體，中獎者獎品已於近日內陸續以掛號寄出。）

非常爬行榜

統計日期：7月20日~8月10日
資料來源：軟體世界第124期選票

1 破碎虛空

● 新登場 355

智冠科技／角色扮演

2 模擬城市3000

● 上回1 354

美商藝電／策略

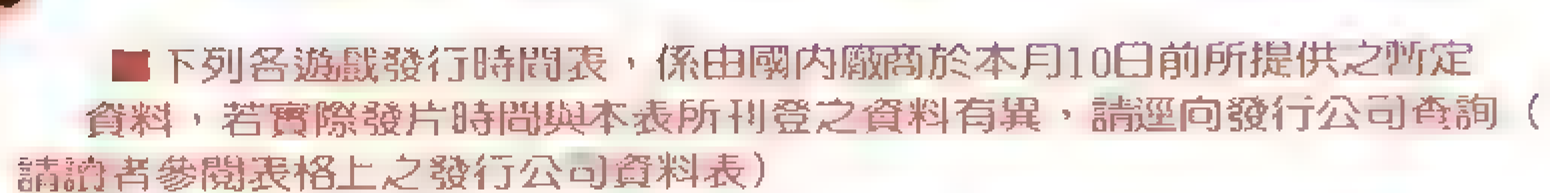
3 便利商店

● 新登場 275

富峰群／策略模擬

名次	遊戲	上回	票數	代理／類型
4	幻想水滸傳	上回2	256	智冠科技／角色扮演
5	戰國美少女貳-春風之章	上回10	149	日商帝技爺如／角色扮演
6	惡靈古堡2	[illegible]	125	第三波／動作冒險
7	魔導聖戰-風色幻想	上回4	121	弘煜科技／戰略RPG
8	神兵悍將之真命天子	上回6	118	華義國際／即時戰略
9	天地劫-神魔至尊傳	[illegible]	115	漢堂國際／戰略RPG
10	魔法門之英雄無敵3	上回7	89	歡樂影視／戰略

遊戲新片觀測站



■下列各遊戲發行時間表，係由國內廠商於本月10日前所提供之暫定資料，若實際發片時間與本表所刊登之資料有異，請逕向發行公司查詢（請讀者參閱表格上之發行公司資料表）

■日期標示，上旬為每月1～10日，中旬為11～20日，下旬為每月21日～月底

■遊戲類型之分類，皆依遊戲公司所提供之資料進行分類，若廠商方面另自定類型，請以該公司所定之類型為準

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
縱橫英雄榜	角色扮演	WIN95	中文	8月下旬	未定
地獄門	角色扮演	WIN95	中文	8月下	限價780,特價390
新倚天屠龍記	角色扮演	WIN95	中文	9月	未定
龍神	策略角色扮演	WIN95	中文	10月	未定
鹿鼎記貳	角色扮演	WIN95	中文	10月	未定
天子傳奇	角色扮演	WIN95	中文	10月	未定

必優多媒體 (02)2545-5629

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
噬魔大戰	角色扮演	WIN95/98	中文	8月	未定
Midgard(中文名未定)	角色扮演	WIN95/98	中文	8月	未定
大戰略(網際網路對戰版)	策略	WIN95/98	中文	9月底	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
江湖	角色扮演	WIN95	中文	8月5日	750元
夢幻小坦克	即時策略	WIN95	英文	8月15日	299元
純愛手札攻略畫冊				8月15日	400元
時空英豪	動作	WIN95	英文	8月20日	980元
平芬秋色3	圖檔集	WIN95	中文	9月	980元
翱翔天際Fly	飛行模擬	WIN95	英文	9月	980元
夢幻新世界資料片	資料片	WIN95	英文	9月	600元
米格殺手	飛行模擬	WIN95	英文	9月15日	980元
本田嘉寶多車隊2000	賽車模擬	WIN95	英文	9月	890元
公主戰記	策略角色扮演	WIN95	中文	10月	800元
決戰西巴拉	益智	WIN95	中文	10月	299元
純愛手札之交給你我的心	益智	WIN95	中文	10月	700元
人在江湖	圖形MUD	WIN95	中文	10月	500元
純愛手札之俄羅斯對戰	益智	WIN95	中文	10月	700元
特勤機甲隊2 Advance	策略	WIN95	中文	10月	800元
戰星5號	即時策略	WIN95	中文	10月	700元

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
魔法門VII	角色扮演	WIN95/98	英文	8月中旬	1350元
英雄無敵III完全中文版	戰略	WIN95/98	中文	8月下旬	980元
安魂曲～天使之怒	冒險	WIN95/98	英文	9月	未定

旭力亞有限公司 (02)2726-5166 FAX (02)2726-2486

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
神奇王子	動作	WIN95/98	中文	8月15日	499元
蛋蛋超人	動作	WIN95/98	中文	9月10日	168元
馬場大亨2000	策略	WIN95/98	中文	9月25日	599元
刀劍笑	角色扮演	WIN95/98	中文	10月25日	未定
六道天書	角色扮演	WIN95/98	中文	12月25日	未定
超神Z	角色扮演	WIN95/98	中文	未定	未定
刀劍新傳	角色扮演	WIN95/98	中文	未定	未定
縱刀	角色扮演	WIN95/98	中文	未定	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
新同居時代	養成	WIN95/98	中文	8月	750元
三國之星海風雲資料片—孫權の野心	策略角色扮演	WIN95/98	中文	8月	599元
夢幻模擬戰	角色扮演	WIN95/98	中文	9月	未定
異域	角色扮演	WIN95/98	中文	10月	未定

新片觀測站

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
艾爾達傳奇	策略	WIN95	中文	10月1日	未定
東戰線風雲錄II	策略	WIN95	英文	9月1日	1200元
決定性會戰	策略	WIN95	英文	9月1日	1200元

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
明星志願2	養成	WIN95/98	中文	9月	未定
精靈幻境	策略角色扮演	WIN95/98	中文	8月	未定
夢幻奇緣	策略	WIN95/98	中文	未定	未定
軒轅劍3	角色扮演	WIN95/98	中文	未定	未定
典藏大富翁	戰術策略	WIN95/98	中文	未定	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
總務部庶務課2	冒險	WIN95/98	中文	9月初	未定
龍召喚娘2	角色扮演	WIN95/98	中文	9月初	未定
武狀元蘇乞兒	策略	WIN95/98	中文	10月初	未定
教育實習WIN98版全程語音	策略	WIN95/98	中文	10月初	未定
罪(3D)	冒險	WIN95/98	中文	11月初	未定
倚天屠龍記	角色扮演	WIN95/98	中文	11月初	未定
芭芭拉-相逢片刻	冒險	WIN95/98	中文	11月初	未定
同級生3D	冒險	WIN95/98	中文	11月初	未定
天使爭霸	策略	WIN95/98	中文	12月初	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
大富翁世界之旅	益智	WIN95/98	中文	8月5日	299元
新絕代雙驕	武俠角色扮演	WIN95/98	中文	暑假	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
中國童話系列～濟公傳	幼教	WIN95/98	中文	8月中旬	390元
中國童話系列～包公傳	幼教	WIN95/98	中文	10月中旬	390元
洋洋小鋪	幼教	WIN95/98	中文	8月中旬	680元

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
星座戀愛物語～青澀寶貝	戀愛模擬	WIN95	中文	8月底	599元
聖魔戰記	戰略模擬	WIN95	中文	9月初	1080元
暗黑秘石	角色扮演	WIN95	中英	9月中	未定
危機最前線	動作策略	WIN95	英文	9月底	未定
21軍團	策略遊戲	WIN95	英文	9月底	未定
鐵路大亨	益智遊戲	WIN95	中文	9月	1080元
開天闢地	益智遊戲	WIN95	中文	9月	1080元
大魔域-白烏傳說	冒險遊戲	WIN95	中文	10月	未定
撼天神塔4	角色扮演	WIN95	中文	10月	1080元
青澀寶貝桌面朋友集	工具軟體	WIN95	中文	10月	
虹彩六號2	動作策略	WIN95	英文	11月	未定
新英雄傳說3-白髮魔女	角色扮演	WIN95	中文	12月	未定
Sequence Pardium	戰略養成	WIN95	中文	12月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
女傑（韓）	角色扮演	WIN95/98	中文	7月31日	680元
龍機傳承2(日)	角色扮演	WIN95/98	中文	9月9日	780元
七年戰爭2	即時戰略	WIN95/98	中文	9月22日	780元
便利商店資料片	策略	WIN95/98	中文	9月21日	未定
時空幻境	策略	WIN95/98	中文	10月6日	未定
東方幻想戰記	即時戰略	WIN95/98	中文	10月26日	未定
RPG夢工廠	RPG製作工具	WIN95/98	中文	11月24日	未定
小貓女	養成	WIN95/98	中文	12月7日	未定
秘書情人	養成	WIN95/98	中文	12月21日	未定

新片觀測站

新片觀測站

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
橫世霸業	即時策略+戰略	WIN95/98	中文	8月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
斷劍傳說～聖戒風雲	策略角色扮演	WIN95/98	中文	10月15日	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
美夢成真	養成	WIN95/98	中文	8月中旬	760元
古神之印	角色扮演	WIN95/98	中文	8月中旬	880元
隻眼轉輪 工幻夢	冒險	WIN95/98	中文	9月中旬	880元
雷霆戰機X	射擊	WIN95/98	中文	未定	未定
星海風暴	即時戰略	WIN95/98	中文	未定	未定
機甲特攻ZERO	戰略	WIN95/98	中文	未定	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
遠征奧德賽	角色扮演	WIN95/98	中文	8月20日	760元
人逆鱗 Ⅲ	角色扮演	WIN95/98	中文	9月20日	760元

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
Formula 1 Racing	賽車	WIN95	英文	8月	未定
重裝機甲兵2	模擬	WIN95	英文	8月	1080元
血魔傳奇之不死邪神	冒險	WIN95	英文	8月	1080元
飛龍女戰士	動作冒險	WIN95	英文	8月	1080元
戀愛物語2	戀愛養成	WIN95	中文	8月	880元
星艦迷航記之締結邦聯	策略	WIN95	英文	8月	未定
機甲爭霸	動作	WIN95	英文	9月	未定
夢幻遊樂園	策略模擬	WIN95	中文	9月	未定
大航海時代4	策略	WIN95	中文	9月	未定
Quovadis	角色扮演	WIN95	中文	9月	840元
秀逗魔法師	冒險	WIN95	英文	9月	未定
魔域幻境資料片	動作	WIN95	英文	9月	未定
波斯王子3D	動作冒險	WIN95	英文	9月	1200元
Fighting Steel	模擬	WIN95	英文	9月	1080元

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
春秋英雄傳	角色扮演	WIN95/98	中文	未定	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
神劍傳說	冒險角色扮演	WIN95/98	中文	8月	620元
烏龍道士	角色扮演	WIN95/98	中文	9月	620元
地獄殺客Shadow man	動作冒險	WIN95/98	英文	8月	980元
夢幻遙控車	動作	WIN95/98	英文	8月	780元
Supercross 2000	動作	WIN95/98	英文	10月	未定
Trickstyle	動作	WIN95/98	英文	10月	未定
南方公園第二集	動作射擊	WIN95/98	英文	11月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
總統之路	益智	WIN95/98	中文	8月31日	未定
陞官S麻將	益智	WIN95/98	中文	9月30日	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
電視夢工廠	策略	WIN95	中文	8月底	640元
蒼穹守護者	3D角色扮演	WIN95	中文	10月	780元

宇洲資訊 TEL:(07)713-7273

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
英熊本色	益智解謎	WIN95/98	中文	8月	未定
歡樂客棧	策略	WIN95/98	中文	10月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
神氣兔寶貝	動作	WIN95/98	中文	10月	未定
三國英豪	動作	WIN95/98	中文	未定	未定

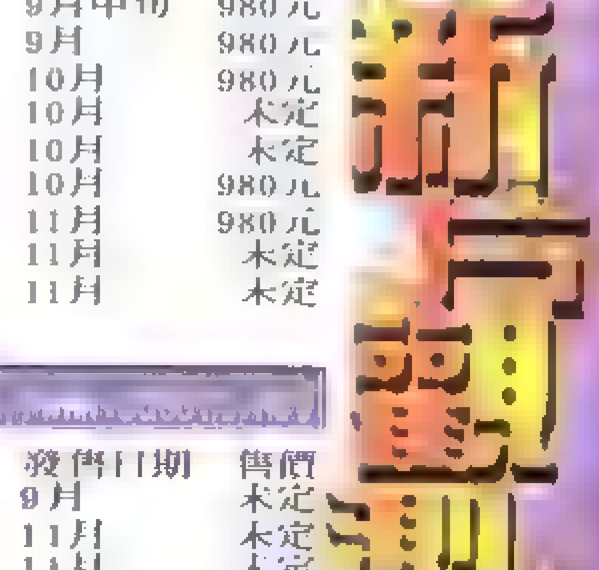
遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
風色幻想SP－封神之刻	策略角色扮演	WIN95/98	中文	10月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
戰慄時空年度遊戲特別版	動作射擊	WIN95/98	英文	8月底	1250元
Gruntz咕嚕一族中文版	益智策略	WIN95/98	中文	9月	650元
Rage of Mages2巫師之怒II英文版	即時策略+RPG	WIN95/98	英文	9月	990元
MAYDAY	即時策略	WIN95/98	英文	9月	未定
魔獸爭霸 II Battle net	即時策略	WIN95/98	英文	9月	未定
Alien Nation英文版	經營策略	WIN95/98	英文	10月	未定
Traffic Giant	商業經營	WIN95/98	英文	10月	未定
Homeworld萬艦齊發	策略	WIN95/98	英文	10月	未定
狩魔獵人III	人物冒險	WIN95/98	英文	10月	未定
暗黑破壞神II	角色扮演	WIN95/98	英文	11月	未定
印第安那瓊斯：末日危機	動作冒險	WIN95/98	英文	11月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
Descent3 天旋地轉3	動作	WIN95/98	英文	8月	1080元
The Guardian of Darkness玄冥護法	角色扮演	WIN95	英文	8月	990元
Breakneck終極殺陣	賽車	WIN95/98	英文	8月	1080元
Kingpin黑街太保	動作	WIN95/98	英文	8月	1080元
Black Moon創神祭	即時戰略	WIN95/98	英文	8月	未定
X:Beyond the Frontier星域大反攻	太空策略/射擊	WIN95/98	英文	8月	未定
Baldur's Gate柏德之門-中文版	角色扮演	WIN95/98	中文	8月	未定
Forgotten Realms Archives 暫譯：被遺忘的國度典藏合集	角色扮演	WIN95/98	英文	8月	1380元
American Deer Hunter超級獵鹿人	動作	WIN95/98	英文	8月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
失落大地	角色扮演	WIN95/98	中文	8月中旬	880元
無限飛行3	模擬	WIN95/98	英文	8月下旬	未定
網路奇兵2	角色扮演	WIN95/98	英文	8月下旬	未定
泰伯倫之日	策略	WIN95/98	英文	8月下旬	1080元
美式足球2000	運動	WIN95/98	英文	9月中旬	980元
冰上曲棍球2000	運動	WIN95/98	英文	9月	980元
老虎伍茲2000	運動	WIN95/98	英文	10月	980元
F18	模擬	WIN95/98	英文	10月	未定
USAF	模擬	WIN95/98	英文	10月	未定
世界杯足球賽2000	運動	WIN95/98	英文	10月	980元
勁爆美國職籃2000	運動	WIN95/98	英文	11月	980元
主題樂園	模擬	WIN95/98	英文	11月	未定
NOX	角色扮演	WIN95/98	英文	11月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
E.E怪人歷險	動作	WIN95/98	中文	9月	未定
隋唐爭霸	策略	WIN95/98	中文	11月	未定
魔神英雄	策略角色扮演	WIN95/98	中文	11月	未定
勇者小依達	動作	WIN95/98	中文	12月	未定
古惑仔	動作	WIN95/98	中文	12月	未定
魔神英雄	策略角色扮演	WIN95/98	中文	10月	未定



遊戲類型	設計公司	發行公司	使用平台	發行時間
角色扮演	智冠科技	智冠科技	Win95/98	未定

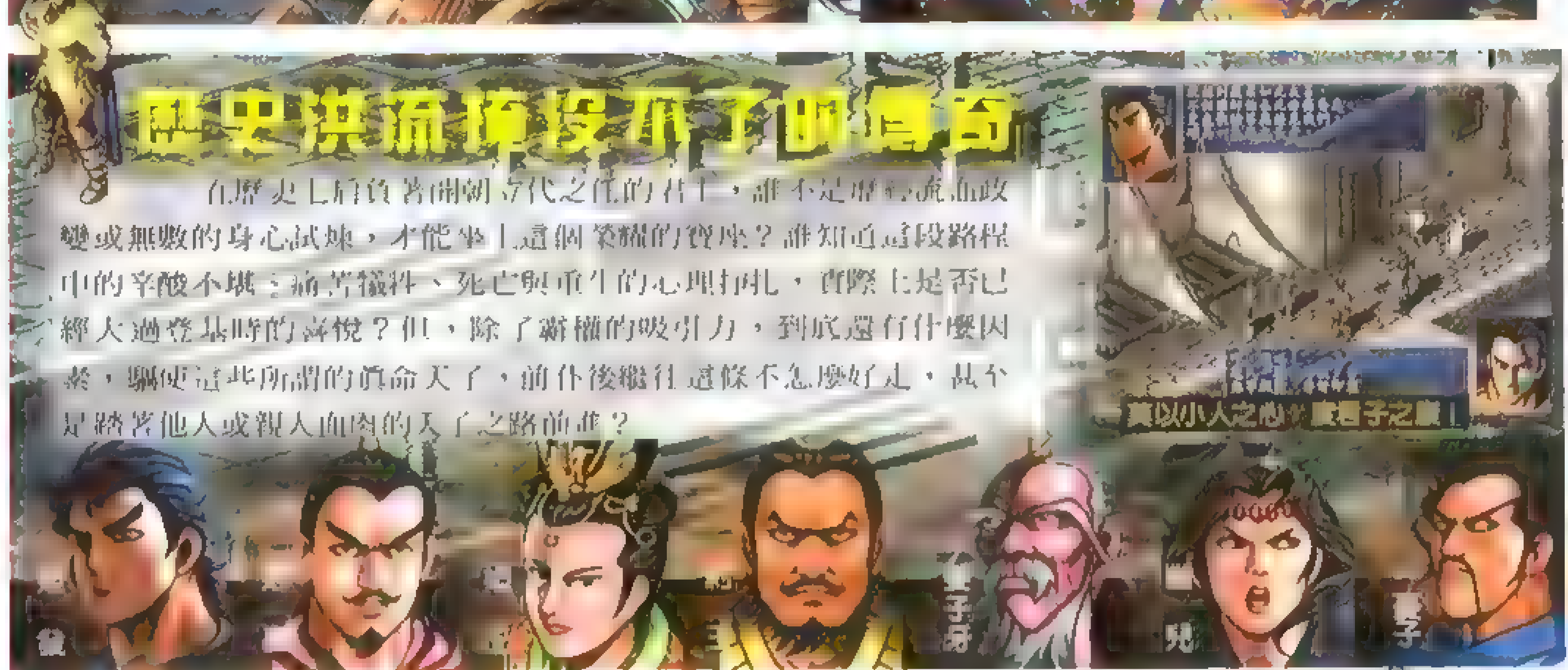
硬體需求／●機種

●記憶體　●音效

●模式　●操作

歷史洪流掩沒不了的傳奇

在歷史上肩負著開朝立代之任的君主，誰不是曆經流血政變或無數的身心試煉，才能坐上這個榮耀的寶座？誰知道這段路程中的辛酸不堪：痛苦犧牲、死亡與重生的心理掙扎，實際上是否已經大過登基時的喜悅？但，除了霸權的吸引力，到底還有什麼因素，驅使這些所謂的真命天子，前仆後繼往這條不怎麼好走，甚至是踏著他人或親人血肉的天子之路前進？



歷史背景

故事開始於三千年前，商朝末期。末代第三十八任皇帝：紂王，荒淫殘酷，狂妄暴斂，令百姓置身水火、怨聲載道。某晚，商朝八百年無聲不動的靈獸：鎮國龍龜，突然發出了駭人的叫聲，龍顏大怒的紂王經由精通天文術數的大祭司指點，知道西方有一"妖星"出現於帝星之旁。當時商朝共有八百諸侯，其中有四大諸侯護衛四方，抵抗外族入侵，分別是北燕、南楚、東淮及西岐，而紂王則安坐中央京城：朝歌，過他的好日子。當時西岐諸侯：姬昌宅心仁厚，愛民如子，深受地方百姓擁戴，這樣的行事，本就遭紂王猜忌，視之為心腹大患。龍龜大怒的這一天，剛好懷孕一載、毫無產兆的姬昌夫人，於電閃雷擊、紫光瀰漫中誕下一麟兒：姬發。

在小姬發出生當天，姬昌就為他起了一卦，卦象顯示姬發天生異稟，具九九天人之命，實非凡人能承受。他出生後，膚色紫黑、無法呼吸，幸其父依卦義以檀香燻出塞住咽喉的紅寶石，方才撿回了一條小命，同時，商朝的龍龜，也爆體而亡。

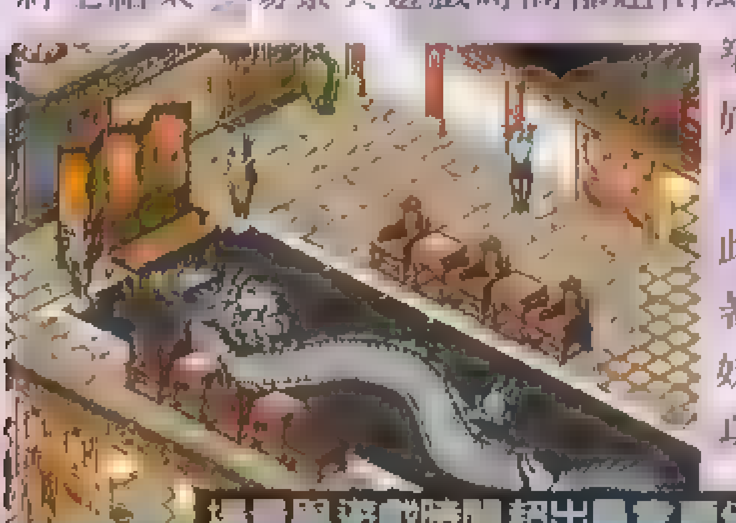
驚怒交集的紂王派出了九大高手前往西岐，目的是：除妖孽、殺姬發！

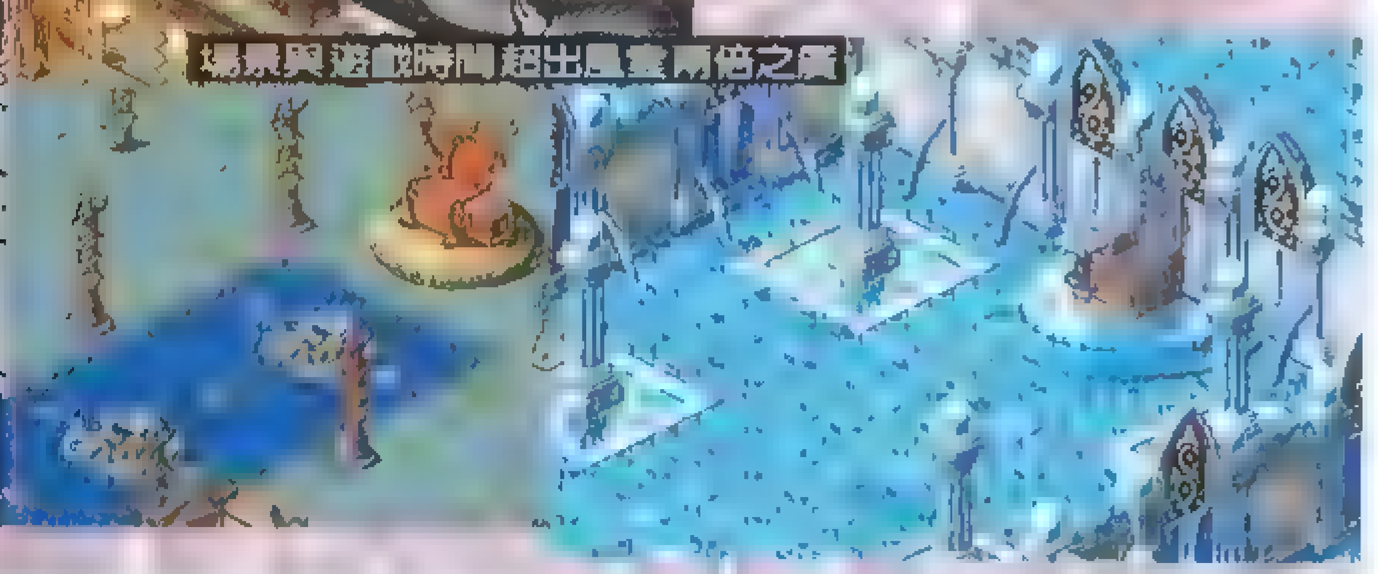
小姬發頗為可愛！

比「風雲」大數倍的場景

這個遊戲是由風雲的製作小組：謎像視覺所製作，也是小組的年度大作。這一部也是以義勇門、天子傳奇聞名於香港漫畫界的玉皇朝集團，第一次與電腦遊戲結合的作品。

目前預定從第六集姬發初學「先天乾坤功」到第四十一集擊滅紂王結束，場景與遊戲時間都超出風雲有兩倍之廣。各式風格的建築，如毒封的飄渺城、詭秘的魔族、堂皇的朝歌城，都與漫畫中一樣，並有高低起伏之變化。除此之外，遊戲中的戰鬥也是充滿著前所未見之多的魔頭，包括天妖、天魔、魔君與擁有皇氣護身、超強武技的紂王等等。

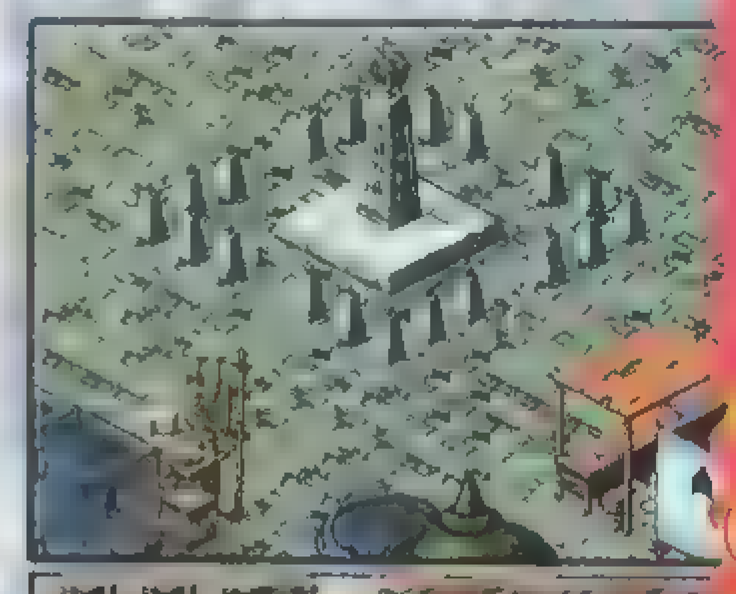


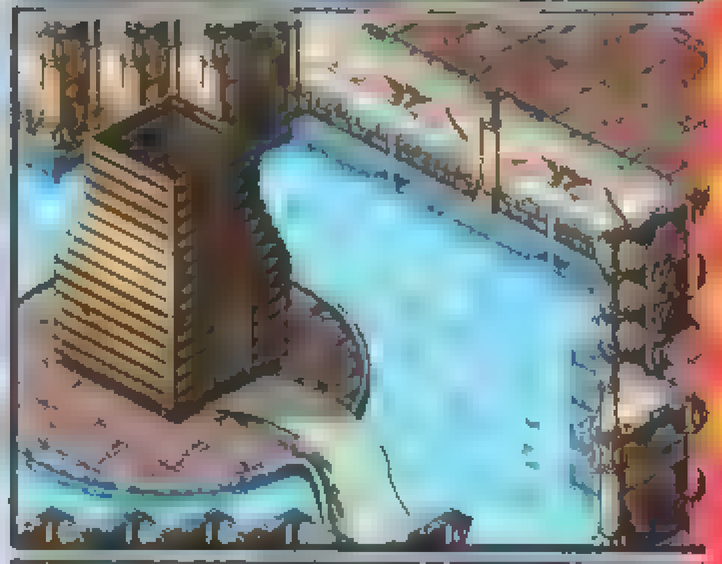


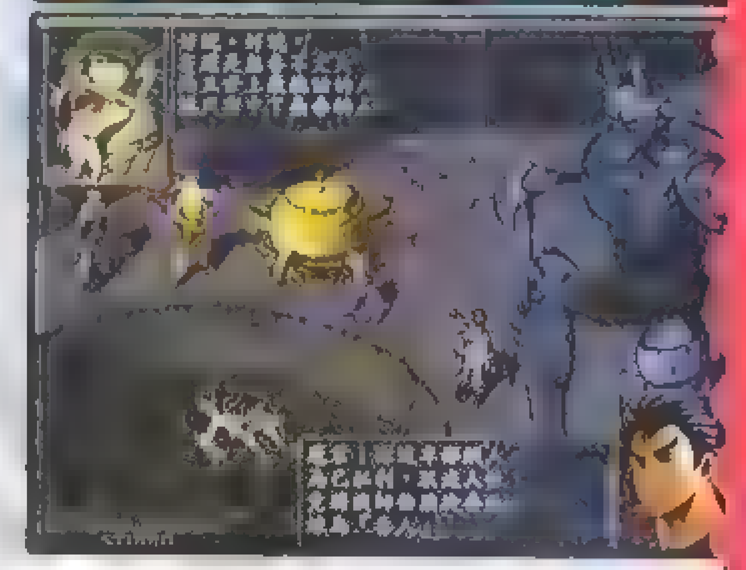
場景與遊戲時間超出風雲兩倍之廣

隨姬發一路奔向天子之途

隨姬發一路奔向天子之途遊戲的劇情除將帶同主要路線，讓姬發一路征戰，走向皇者之路，還會安排許多支線橋段，讓玩者徹底了解姬發此人之個性與成長、習武的過程。根據遊戲企劃透露，將會設計數百種事件待玩家一一解決，很具挑戰性！







永不結束的故事

「天子傳奇」漫畫是玉皇朝集團負責人黃玉郎先生於四年沉寂後[illegible]，[illegible]集是由黃玉郎及黃[illegible]共同編劇，創刊號首日於[illegible]，[illegible]黃玉郎先生[illegible]的武術招式[illegible]，[illegible]由封神演義而來[illegible]特色的人物[illegible]他的創作靈感，[illegible]如黃玉郎先生於創刊[illegible]他的夢境和靈感[illegible]。

漫畫中不僅展現了刺激[illegible]的畫面[illegible]，[illegible]天子[illegible]黃玉郎先生還預告所[illegible]，同時經過紂殺兵變與開創太[illegible]盛世的[illegible]，將會是他的[illegible]。

故事是永遠不會結束的[illegible]黃玉郎先生[illegible]滿滿的說。

而遊戲能否像漫畫[illegible]不能自已的玩下去呢？就請您期待「天子傳奇」的後續報導囉！

承天命　再披戰袍！

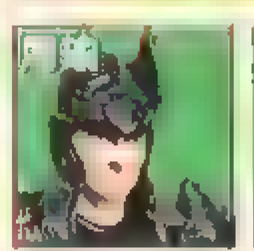
在「三國之星海風雲」中，不世宗師諸葛亮為了完成自己在原本世界中所無法完成的天命「一統中原，恢復漢室」。於是在生命垂危之際，藉著次元移動來到一個完全不同的時空。然而，在這個比三國時代不知進步多少世代的空間裡，魏、蜀、吳三方勢力的競爭再度重演。於是，諸葛亮達成心願，重新開啓自己的天命…

而在新的時空中，對宗教歷史與時空轉移頗有研究的孫權，預測到諸葛亮的出現，精準地加以運用，找到了吳國人所渴望的新天地，構成了「三國之星海燎原–孫權的野心」的時空背景。

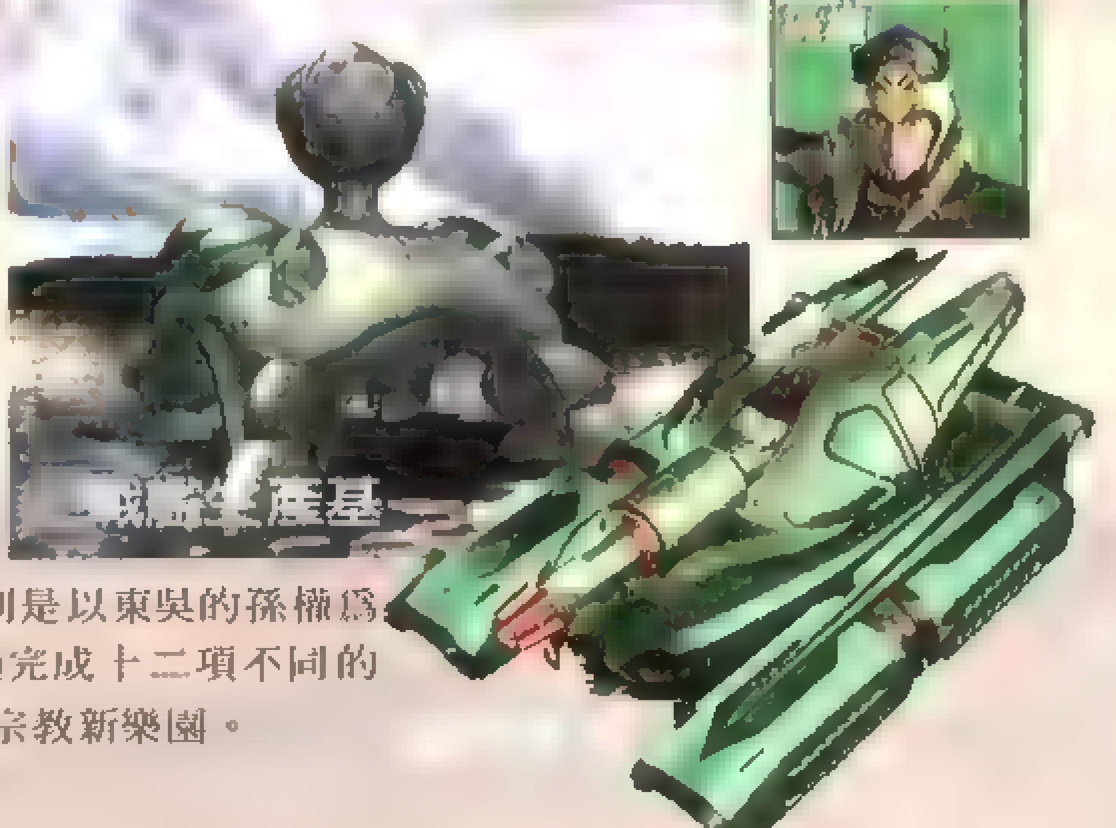
三國論之異次元版

「孫權的野心」雖是「星海風雲」的續作，但故事是連成一線的，也就是以小說三國演義的故事來進行時空不同的三國統一戰爭。遊戲係以獨特的素材為製作基礎，其背景會跑到另外一個次元空間，而兩個不同次元的世界之間有著一條看不見的命運之繩連繫著。

完全獨立版



「孫權的野心」這一款遊戲是不需要前作便能夠讓玩家單獨進行遊戲的版本，對未曾玩過「三國之星海風雲」的玩家而言是相當便利的設計。在前作「星海風雲」裡，玩家可選擇扮演劉備或是曹操兩軍，分別完成十二個任務，建設大一統的帝國，「孫權的野心」則是以東吳的孫權為主角，同樣透過完成十二項不同的任務，建立一個宗教新樂園。



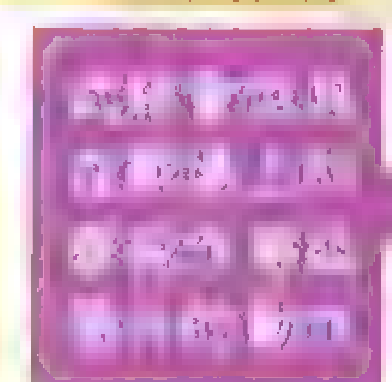
要悠省的 慕的 全都是中文！

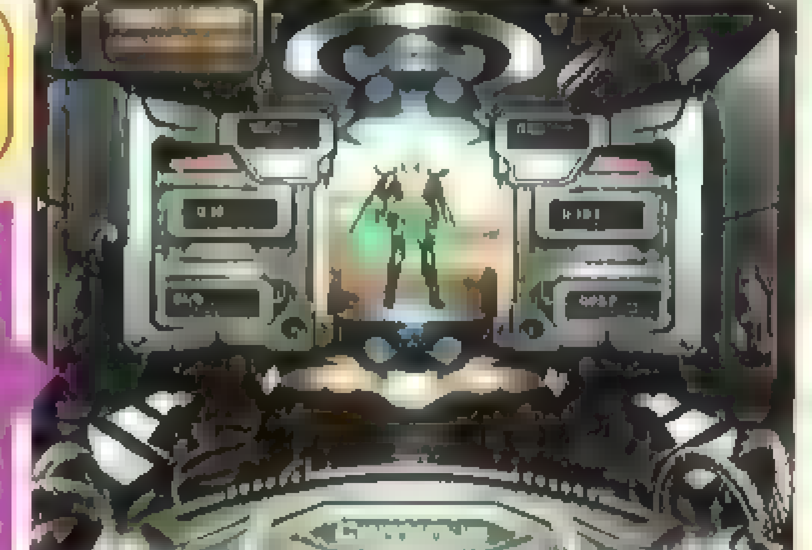
單位與背景的比例也進行了最佳化的處理，並且增加許多特殊效果，遊戲過程中將會不時出現對話框，或是任務提示框，操作介面全中文化，並且加入生動活潑的中文語音，讓玩家不會因為語音障礙的問題，看不懂遊戲內容，而能夠玩得更加盡興刺激。

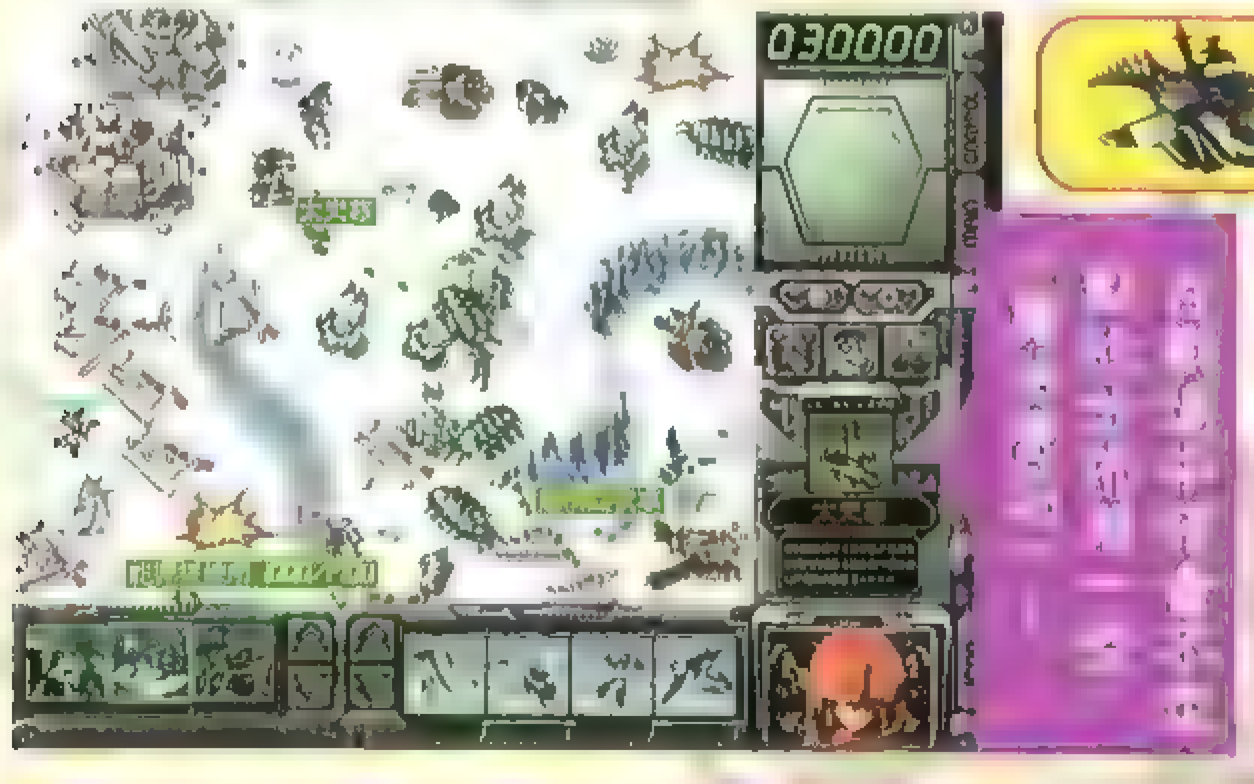
與前作有相同的時空背景和操作介面，但「孫權的野心」無論在質感或可玩性方面，都有相當大的進展。首先，「孫權的野心」在支援Direct X的情況下，充分展示出3D製作的新將帥與全新模式的任務簡報，此外，遊戲也採用特殊地形來表現出孫權的宗教色彩，而此特殊地形使用於古代聖地、尖端研究所和寺院等地，在遊戲進行時，較容易與曹操和劉備的陣營做區隔。

加入角色扮演成份

在上一款「星海風雲」中已有的武將升級方面，這一次也同樣保留了此項功能，玩家在遊戲中所使用的武將，會依上陣的次數及消滅敵方單位的多寡，在過關的成績結算時，依其在戰場上的表現為依據，作角色扮演遊戲中才有的人物升級功能。





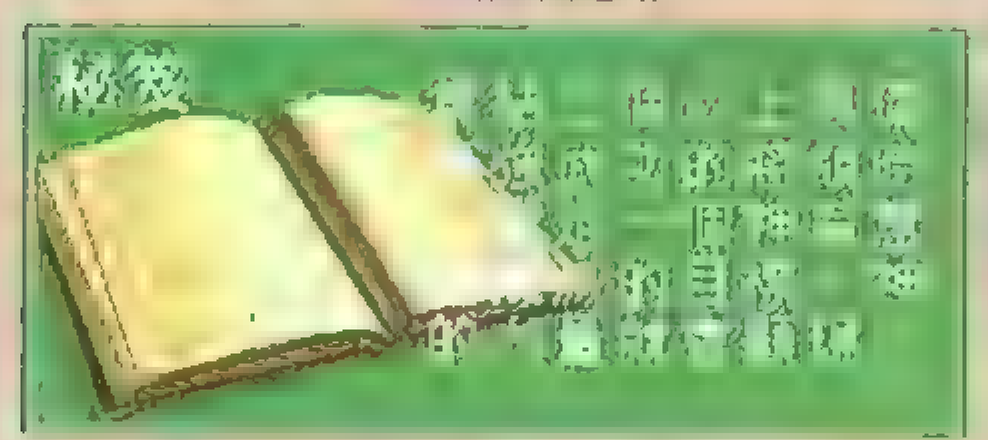


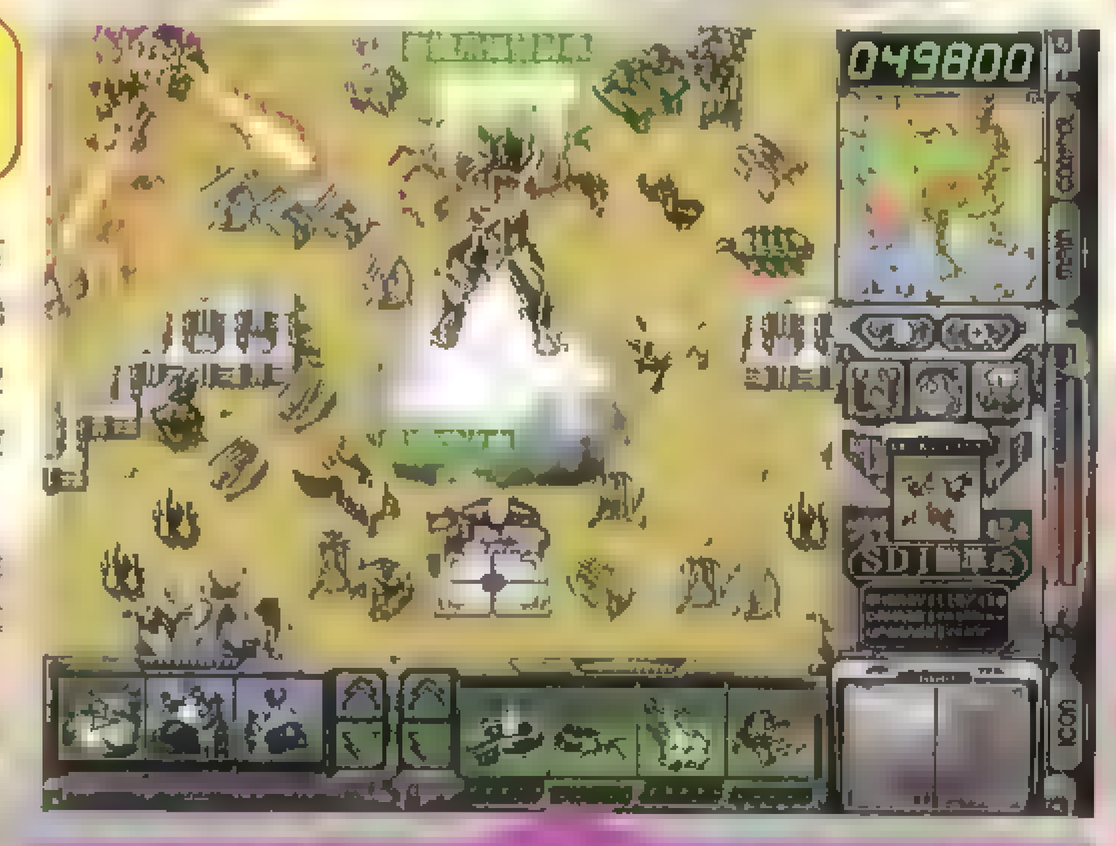
魔法寶石

除了遊戲「劇情」更加有看頭外，「孫權的野心」也有不少前作看不到的特點，首先是多次出現的「魔法寶石」，在戰場中將會不定點的分佈著一些「魔法寶石」，當玩者所操縱的戰鬥單位得到時，將會發生特殊事件，也許是為各單位進行大撒的能源補充、提高能源存量或是全部武將的等級提高，不過有時候也有可能會帶來一些出乎意料的事，例如突然出現一大堆敵軍…等。

武將必殺技

最值得一提的是武將能設定必殺技的使用。當玩家與另一方結盟時，就可以控制有同盟關係的聯軍武將單位，將我方和聯軍武將單位聚集在一起使用必殺氣（其中我方武將必須佔多數），這種必殺氣是一種具有強大破壞性的巨大能量，一經使用，往往可以逆轉戰局，讓敵軍無法招架，但次數若是過多，則會耗損相當大的能源（如果濫用反而會導致己方將領死亡），必須謹慎運用。





人工智慧

另外，「孫權的野心」在人工智慧方面也有相當程度的提昇，如果玩家的攻擊太過強大，以致於電腦所操控的敵方無法以現有的兵力防禦基地時，電腦將會採取先行躲避的戰略，然後在別處與其他將領合力反擊，而隨著玩家攻擊路線的改變，敵軍的動向也會隨之飄忽不定，讓人難以掌握，挑戰性更高。

最後，「孫權的野心」將於1999年八月上市，其國內代理公司承諾將以極為優惠的價格，回饋給喜愛即時戰略的玩家們。

「孫權的野心」中有不少新增的建築物、單位和人物，詳述如下：

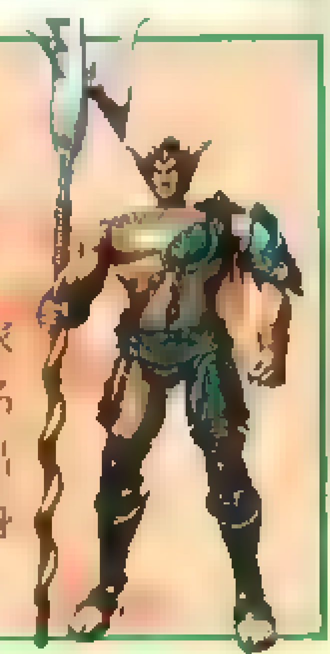
戰鬥單位

黃忠　年齡：60歲

◆陣營：[illegible]

◆武器：弓　◆射程：長

少數的長距離攻擊單位之一，雖然移動力稍差但仍然是令人頭疼的攻擊單位。



呂布　年齡：20多歲

◆陣營：無（傭兵）

◆武器：雷電槍　◆射程：短

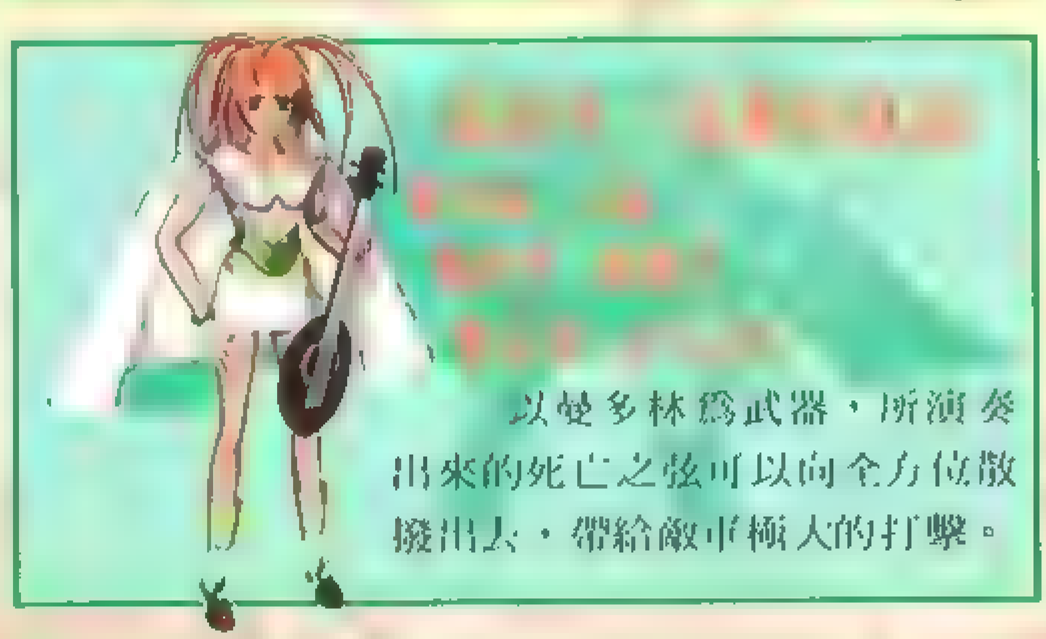
呂布是不屬於任何一個國家的傭兵，重視女人和金錢，對於名譽和忠誠不屑一顧，在本遊戲中呂布擁有最可怕的力量，若以敵軍身份出場將是玩家的最大夢魘。

尼姑　年齡：30歲

◆陣營：孫權軍

◆武器：未定　◆射程：未定

相當重要的人物，只有在特殊情況才會出現，協助進行任務，是個充滿神秘色彩的角色。



以曼多林為武器，所演奏出來的死亡之弦可以向全方位散撥出去，帶給敵軍極大的打擊。

位於曹操軍領土的外角地帶，諸葛亮在次元間移動時曾在此留下痕跡，在此也有能夠打開天窗的塔。

曹操軍為研究孫權軍的RLAS技術，所建立的現代式研究中心。

邪龍戰爭

遠古時代，世界上的種族過著和平共處的生活，種族間互不干擾。有一天，天空降下了一隻巨人『邪龍』，在同時，也結束了和平的生活。

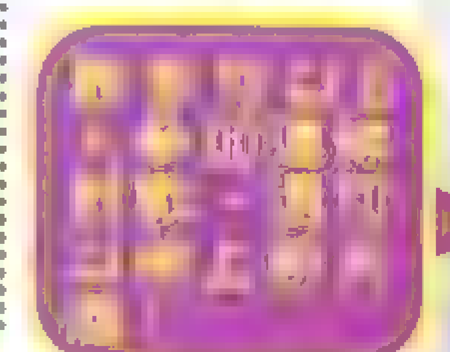
邪龍擁有巨大的力量，當牠想要摧毀整個世界時，所有種族都齊心協力地對抗邪龍。然而卻還是無法抵擋牠邪惡的力量，當世界就要毀滅時，出現了一位勇者，利用神的力量將『邪龍』封印於大陸中央的小島上，恢復了世界的和平。這個戰亂的紀錄，人們稱為"邪龍戰爭"。

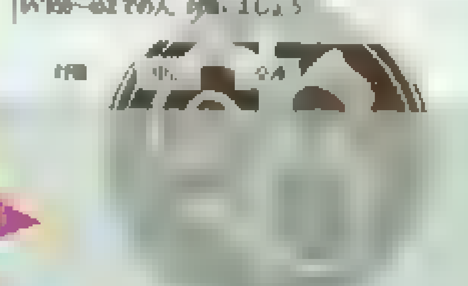
和平維持了許久，漸漸的，以『冒險者』為生的年輕人日益增加。這群『冒險者』的最終目標，就是傳說中擁有世界上最古老遺產的島嶼『伊紀斯島』。在這個島嶼上，有冒險者的聚集地『克洛慕福特』城鎮，以及到目前為止，都還無人征服的四座洞穴，正在地底深處喘息著…

不落俗套的美術設計

在『降龍戰記』中，玩家們會發現所有的人物、場景、道具，以及每一物等等，皆由美術3D繪製、而後Rander成2D所製成。不管在人物造型上，以及畫面安排上，十分的靈活。而在一般場景（城鎮）行走的時候，主角的大小會依距離的遠近而有所差別，更加的將遊戲擬真化。

玩家在遊戲中，必須伴隨著主角進行地底探險，地底探險的主要目的是完成市民的委託，找出特定的道具。遊戲中當作據點的城鎮裡，住著各式各樣的村民（主角、配角），還有傳說中為了成為『強者』而聚集的『競技場』等設施。





另外這個遊戲最大的特徵，就是利用區域網路連線，最多可同時8個人參加連線對戰喔！誰可以最先得到特定的道具？誰可以存活到最後？都是控制在玩家的手上。

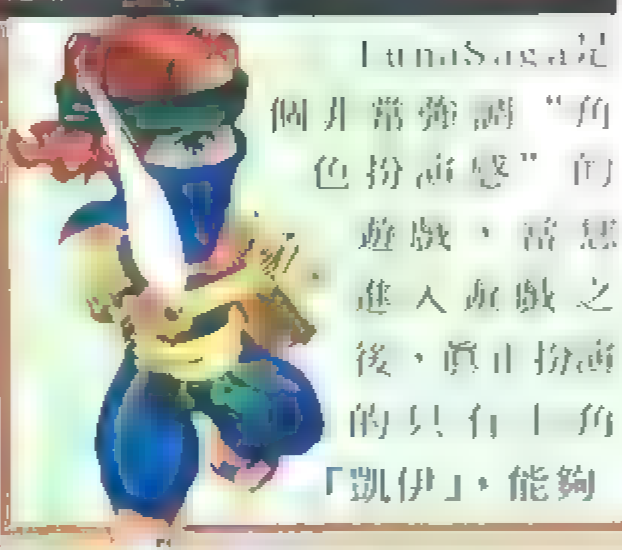
遊戲類型	設計公司	發行公司	使用平台	發行時間
即時RSLG	TGL	TGL	WIN95/98	12月

硬體需求／●機種：P-200以上
●記憶體：32MB ●音效：援DirectX 6
●顯示模式：援DirectX 6 ●操作：M、K、GP

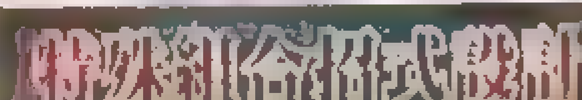
即時呈現戰鬥特效

您是否常常覺得買了高性能的3D繪圖加速卡，在玩中文遊戲時卻是英雄無用武之地呢？RD2開發的第一支作品「LunaSaga」為即時3D-RSLG，不再有醜陋的地圖格劃分，取而代之的是更自然、更美麗的即時3D成像地形，及動人的光源分佈。更重要的是您在遊玩時可以自由轉動地圖，直接在即時畫面上看到精彩的打鬥及施法效果。

採用戰術指揮系統



LunaSaga是個非常強調"角色扮演感"的遊戲，當您進入遊戲之後，真正扮演的只有主角「凱伊」，能夠完全操作的也只有他，其他人的戰鬥皆採用"戰術指揮"系統來協調戰鬥。您可以要求某一位隊友單獨追著特定對手攻擊，也可以請火力強大的魔法師隊友，支援您一起攻擊魔王，甚至來個以多欺少，叫所有的隊友將他圍起來，把可憐的敵人痛毆到叫出來為止。



特殊組合招式設計

LunaSaga的戰鬥系統除了常有的屬性相剋、戰略應用、敵人個性AI外，還有「組招」戰鬥系統這項特別的設計。LunaSaga每項戰鬥指令都有它不同的氣力消耗、攻擊範圍、威力、和僵硬時間。您可以將大大小小的招式組合在一起，接著只要選好招式，只要按住攻擊鍵不放，就可以施展威力無儔的組合攻擊。當然啦！您有，敵人的頭目級也有各種的組合招式，如何運用有效的組招來化解敵人的攻擊，運用戰術指揮來破解敵方的陣法，將成為LunaSaga在戰鬥系統上的一大特色。

默契很重要戰鬥

遊戲中也有默契指數，這是決定您對伙伴施行戰術命令時的成功率。像這樣和伙伴密切的合作感覺，以往只有在電玩遊樂場和幾個朋友同時玩"地獄神龍"或"戰斧2"時才看得到，伙伴不再像是一般RPG或SRPG那樣，只是您戰鬥時的另一種作戰工具，LunaSaga的角色個性更為鮮活，帶領您感覺到整個遊戲世界的存在。

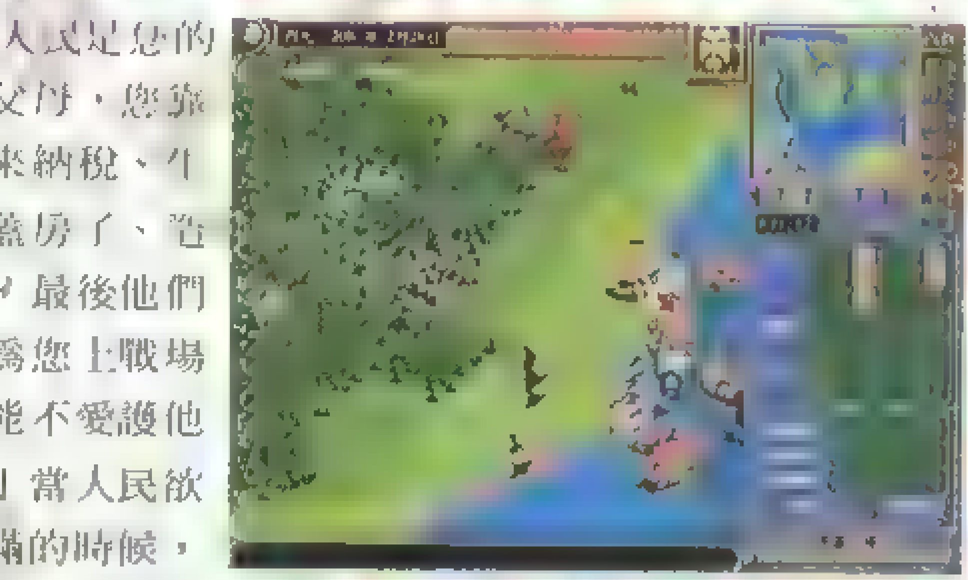
皇帝之曠世霸業

遊戲類型	設計公司	發行公司	使用平台	發行時間
即時策略	詮積	詮積	WIN95/98	10月

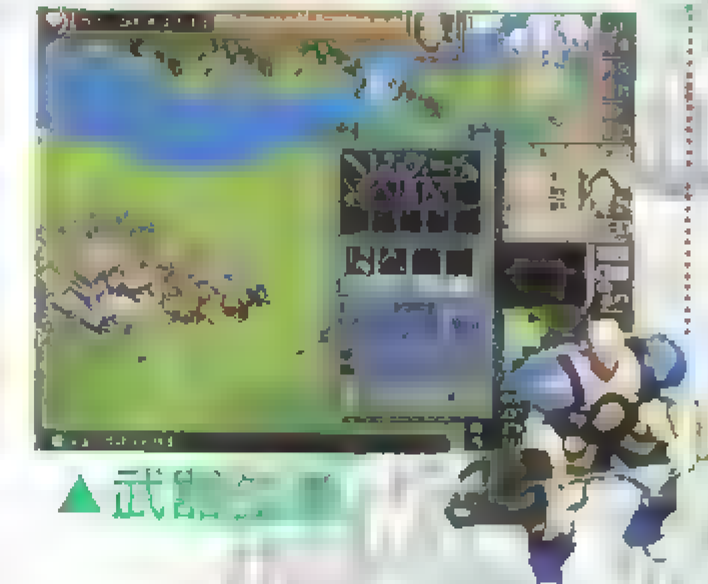
遊戲的內政經營有三國志的味道，戰爭則是廣受大家喜愛的世紀帝國的形式，這樣的結合，最大的特色就是完全即時的進行遊戲。遊戲的時間不再侷限在三國時期，而往前推到遠古和戰國時期，往後則延續到元帝國的建立，這場橫跨四十個世紀的霸業，讓您完全融入史詩般的歷史大事記中。

[illegible]

人民是您的衣食父母，您靠百姓來納稅、生產、蓋房子、造武器，最後他們還要為您上戰場，您能不愛護他們嗎！當人民欲求不滿的時候，您對百姓的需求若不加以回應，就會有一批批的流民，頭也不回地離開家園。如果您採取高壓統治策略，饑民的憤怒，將使您永遠失去他們的擁戴，遭受被驅逐的命運。



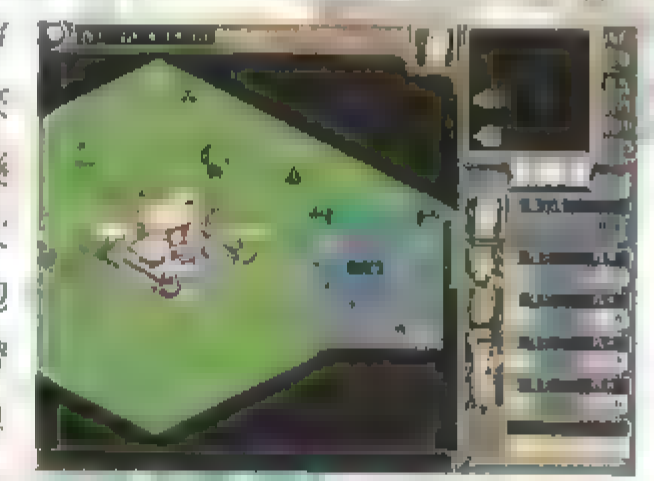
▲海軍和陸軍聯合作戰的實況



▲武器[illegible]

[illegible]

遊戲的兵種以時代的演進來增加，遠古的石器時代，以石斧、石矛、石箭等石製品為武器。春秋戰國時期的冶鐵術發達，鐵製武器馬上取而代之。三國時期的兵種是複雜繁多的，除了一般陸戰兵種外，像間諜、水軍都是這時發展出來的。到了宋末火藥的發明，威力強大的火砲兵、霹靂砲的出現，將戰事帶到更為震撼的境界。



▲外交[illegible]

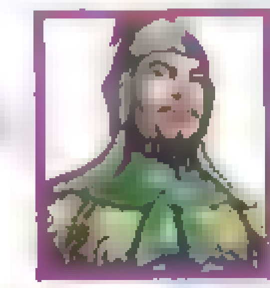
[illegible]

一開始您不會比其他霸主強，若不想在未培養好實力前，就成為他們磨刀練兵的對象，還是拉下臉、花點錢買個保險。外交的設定很簡單，和平、締約、宣戰，針對時機發信給對手，遠交近攻這大家都知道的，花點精神作些外交吧！

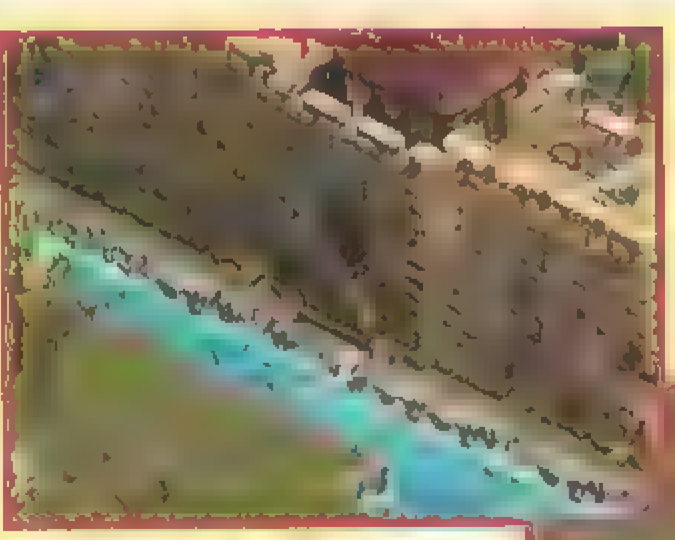
說到間諜先看看遊戲中間諜的妝扮，竟然喬裝成流民的模樣。只要城內有些風吹草動，就趕快執行肅清間諜的行動吧！當間諜潛入敵城後，間諜會提供完整的敵城情報，隨時可觀察最新狀態。花點銀子讓間諜執行陰謀，散佈謠言、燒毀建物或是收買敵兵加入我方陣營！

即時戰略與三國同好有福了

兩年前，「三國風雲」一代的開發，成為國人即時戰略遊戲的先驅之一，超越簽約數量而在國內寫下銷售佳績。現在，由爾皮國際開發了「三國風雲II－風雲再起」，如果您是「三國風雲」一代的支持者，您會發現續作參考了支持群當時在網站的諸多建議，而作了更完美的蛻變；如果您未能玩到「三國風雲」一代，那麼這款讓即時戰略與三國同好都滿意的力作，是絕佳的選擇。

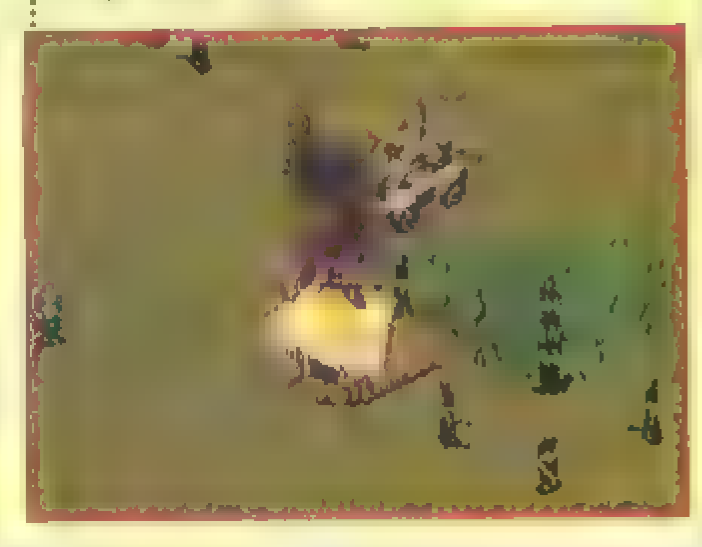


真實的高度

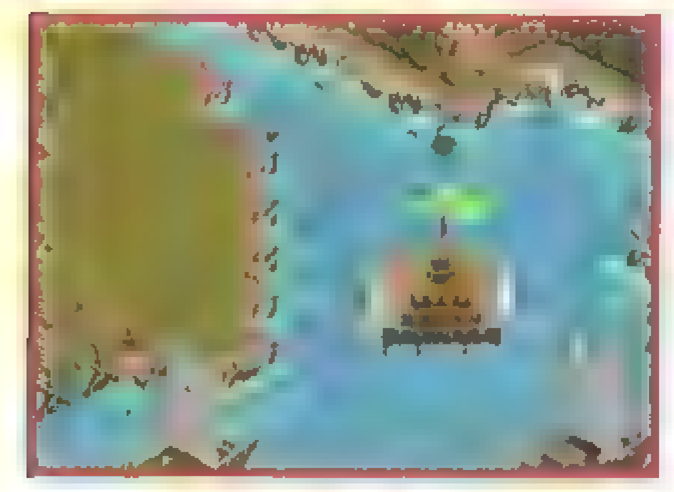

部隊在高處的情形，本作是有高度感的即時戰略遊戲

目前國外的即時戰略遊戲中所謂的城牆，只是一道阻擋部隊行走的障礙物而已，充其量有個可開關的門以供進出，但在中國古代戰爭中，城池攻防戰常為關鍵性的戰役。而「三國風雲」在一代時，就作出了攻城、架梯，更有落石、架橋等等功能，同時採用美觀的45度視角，以求視覺上的寫實。從技術性的角度來說，「三國風雲」系列與其他即時戰略遊戲的差別就是，高度具有「真實性」，有真實性的高度，才能夠作到許多的特別效果，例如可以在它上面行走的城牆、架梯攻城、落石、陷阱……等等。「三國風雲II」又再加高了城牆的高度，看來更加壯觀，另外還增加設計了吊橋型態的城門，玩家操作部隊經過城門時，吊橋慢慢放下，待部隊通過又緩緩升起，真別有一番韻味。

由於採用45度的視角，製作群也考慮到遮蔽的問題，所以『三國風雲II』的繪圖引擎還做到四方向切換視角，及透視部隊這兩種功能，讓玩家操縱自如！



呼應玩家要求的兵種設計



大型的樓船

面前面提到『三國風雲』的成績斐然，當時網站上眾多支持者的建議，製作群都設法由取得並從善如流的在『三國風雲II』增加許多新兵種，包括有南蠻的象兵、大型的樓船、曹軍的重裝騎兵、騎馬射箭的弓騎兵、攻城的雲梯車、重兵的檔櫓車……等，甚至還設計了孔明發明的天燈！空軍首次的出現，實在是三國遊戲的一大創舉。

增加了新的兵種，相對的也有新的建物。除了增加前面提到的象兵營、人烽營……等新建物之外，所有的建物都用3D模型來製作，外觀比一代更加的雄偉、精緻。單位與建物的美術要求一致，說明了該作在視覺水準上的大躍進。

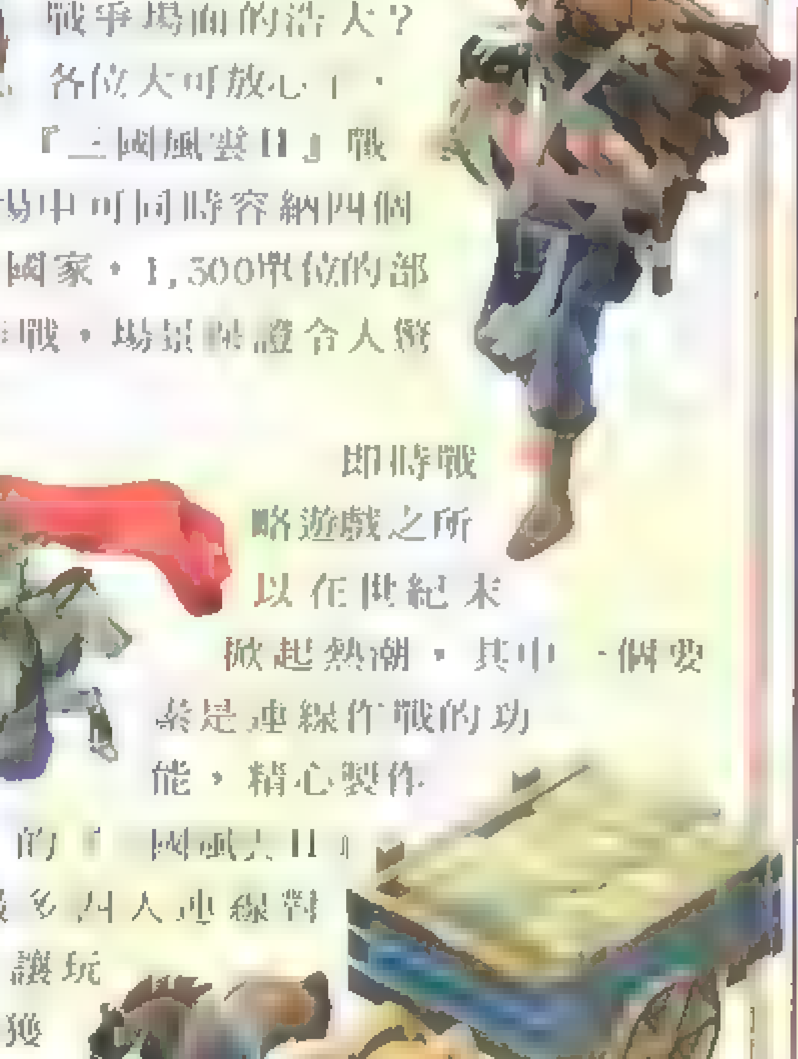
浩大的作戰場面

『三國風雲II』的兵種、將領、建物、地形，都全部用3D模型重新製作，使畫面寫實，動作更是細膩。本作中採用高解析、高色的解析度，讓畫面的呈現更加的寫實、美觀。

力求完善 值得收藏之作

有些三國遊戲的同好也許會懷疑，幾個、幾十個敵我角色相互攻擊的遊戲，怎麼表達出三國戰爭場面的浩大？各位大可放心了，『三國風雲II』戰場中可同時容納四個國家，1,300單位的部隊同時作戰，場景保證令人驚艷！

即時戰略遊戲之所以在世紀末掀起熱潮，其中一個要素是連線作戰的功能，精心製作的『三國風雲II』最多四人連線對戰的功能，讓玩家在該作中獲得最高的享受。



地圖編輯器

此外，當年『三國風雲』追加在資料片的地圖編輯器，在『三國風雲II』則直接附加。對單人進行遊戲時的玩家而言，前述多采多姿的兵種、地形都能隨意編輯使用，更能藉此創造難度超「變態」的關卡。對於連線遊戲的玩家來說，用自己設計的關卡邀請別人進入對戰，甚而在設計上得到好評，豈非樂事？

孔明發明的天燈

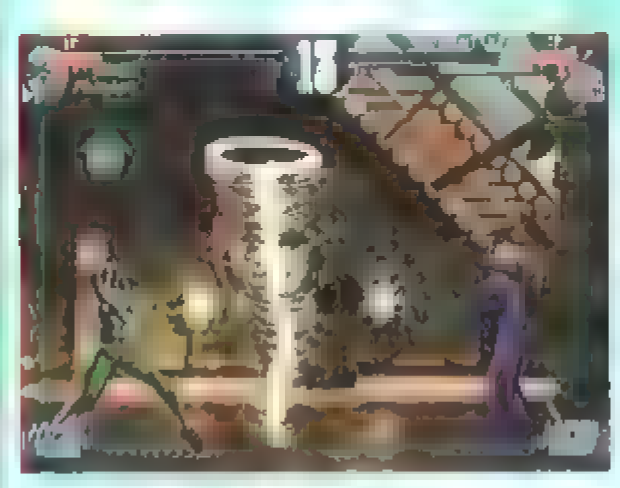
致命連鎖

遊戲類型	設計公司	發行公司	使用平台	發行時間
格鬥	亞克米	亞克米	WIN95/98	10月

★[illegible]手／★機種：PENTIUM 166
★[illegible]體 32MB RAM ★WIN相容音效卡
★WIN相容顯示卡 ★KEYBOARD

新系統戰略型格鬥遊戲

必殺技的較勁



這是一款十分流暢，且含有新系統的戰略型格鬥遊戲。玩家進行時的遊戲畫面是採用高解析顯示模式，特別是人物動畫的張數相當多，所以動作十分流暢。關於遊戲系統方面，有許多相當值得注目的地方。本遊戲基本上是採用雙軸及四個攻擊鈕來操作。跟一般格鬥遊戲比起來，此遊戲的計量表比較多，其中分為體力計量表、超級絕招計量表，以及特殊技AUTO CHARGE計量表，最大可以累積三階段，而這個計量表影響到某些特殊技的使用。比方說集滿三段時，玩家可以選擇連續發射三個特殊氣功（每個氣功消費計量表一段）；或是發射一個魔法追蹤飛彈（消費計量表兩段）之後，再發動一個特殊氣功等等。由於加上本計量表不隨著時間累積的因素，在戰術運用上大幅度提升

利用時間蓄攻擊的特殊新系統

MUDORA（闇忍者）

Megito的雙子哥哥，傳承祖傳的闇流忍法[illegible]喜歡的事物：修練技巧、[illegible]。討厭的事物：退縮不前、猶豫不決的人

SHADOW

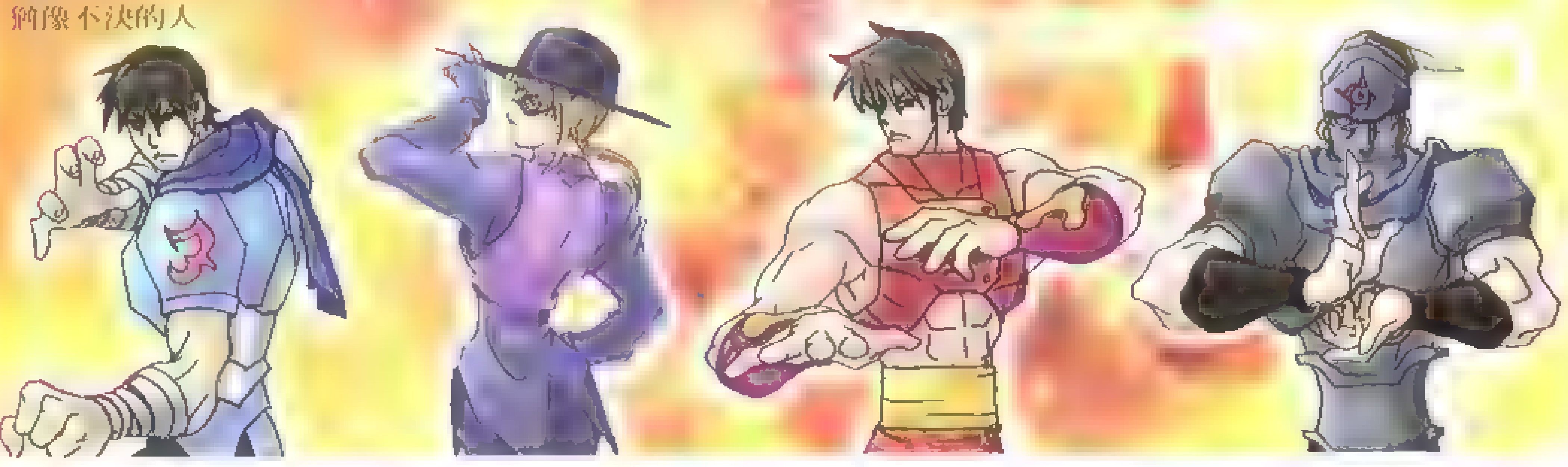
操影術師家族的後裔，特異功能者。[illegible]但使用操影術時，[illegible]就如同詭異的術士一般。喜歡的事物：[illegible]、帽子、草莓。討厭的事物：老鼠。

CHEN

自幼在家中武館習武，沈默寡言，不善[illegible]，但在學校卻很有人緣（也許大家是覺得他很酷的原因吧）。喜歡的事物：修練精進、讀書。討厭的事物：虛偽、欺騙。

MEGITTO（風忍者）

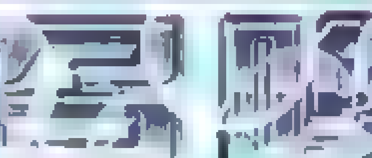
闇流忍者末裔，但[illegible]討厭的事物：修練技巧、GAME、牛肉、巧克力、哥哥。討厭的事物：退縮不前、猶豫不決的人



戰鬥—綺的連續攻擊

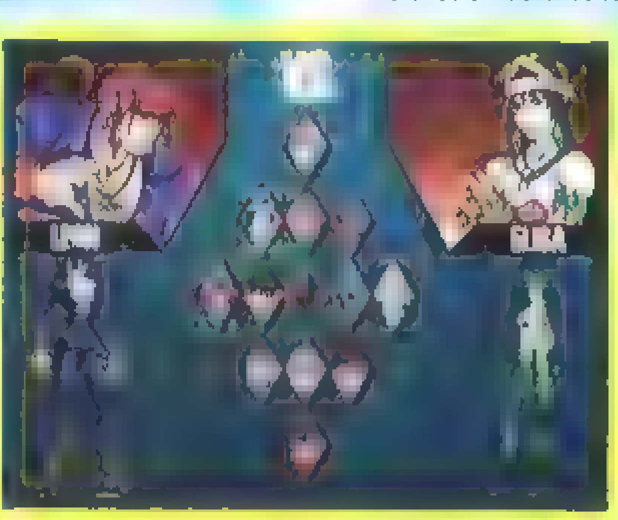
陷阱式的時間差戰術

本遊戲標榜的是連續技與戰略性，這便是遊戲名稱「CHAIN & COMBO」的由來。連續攻擊方式多采多姿，除了一般常見的基本連續攻擊以外，此遊戲還可利用「時間差」來造成許多「陷阱式」的連續攻擊呢！此外，此遊戲中將對手打到半空中也可以追擊，還有比較特殊的是「擊飛」及「撞壁」系統，用特定絕招命中對手時，可以使之被打得高飛，此時可以跳上去「加菜」，或是往前面過人在地面用必殺技「迎接」他！而「撞壁」是遭受強力攻擊時，會急速往後飛出去，直撞倒螢幕邊又彈回來，當然是可以追擊的最佳時機囉！所以說整合時間差攻擊、陷阱設置型攻擊、擊飛和撞壁系統，配合特殊技自動起集表（AUTO CHARGE GAUGE）的系統，可以說是千變萬化！



利用時機追加攻擊，是本遊戲的一大樂趣

召喚獸系統



華麗的召喚魔法大戰！

還有「召喚獸」攻擊也是個十分特別的設計，其中美麗的女妖精和頭目級角色最擅長使用召喚獸攻擊。召喚完畢後，本尊可以和召喚獸同時夾擊對手，那可是合對手壓迫感十足啊！而且召喚獸登場時的特效華麗眩目！還可以同時召喚複數的召喚獸一起出現在畫面上攻擊！不過這麼好的招式當然還要消費特殊計量表的，所以在什麼時間發動也變得非常重要。

遊戲中可以選擇的角色有十二位，從重金屬風格的醜男、活潑的女功夫高手、到執行暗殺任務的忍者…等等，其中還有天馬行空的「女妖精」，沒錯，就是尖耳朵的那種妖精喔！不過其造型和各位想像的不同，竟是十分前衛、新潮的裝扮呢！

角色選擇畫面

ELISA

名符其實的女盜[illegible]怪，但可別因為其外表可愛而上了她的當喔！自譽為「優雅的盜賊」。喜歡的事物：貴重物品、越難以到手的東西越想要。討厭的事物：說教。

PHANTOM(鬼忍者)

鬼流忍者[illegible]為傳人，[illegible]了繼承[illegible]可以長期偽裝，[illegible]不動地持續數日[illegible]的事物：[illegible]討厭的事物：[illegible]派

ELAN

妖精青年[illegible]討厭的事物[illegible]有為目，還沒有真的很[illegible]厭的事物。

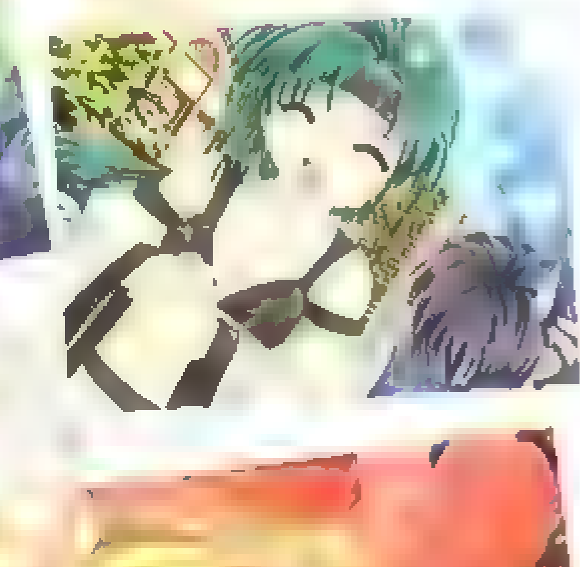
LAMIA(闇妖精女王)

妖精俗有[illegible]，兼具美貌、智慧[illegible]心。具[illegible]的魔力，為[illegible]（ACA）的首[illegible]：權力[illegible]力、自己的[illegible]討厭的事物：光之風的妖精、阻礙者

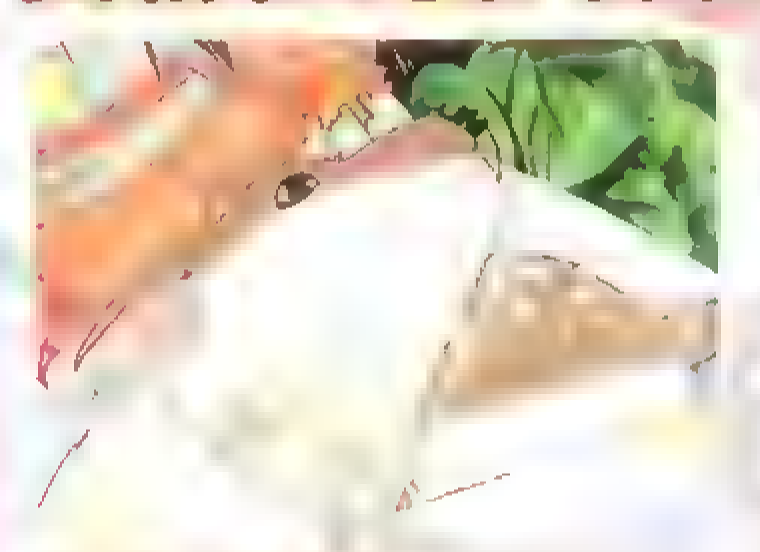
Castle Fantasia
聖魔大戰

遊戲類型	設計公司	發行公司	使用平台	發行時間
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

硬體需求／●機種：P 166以上
●記憶體：32MB ●音效：DirectX相容音效卡
●模式：DirectX相容顯示卡 ●操作：M



愛情值是影響結局的重要因素

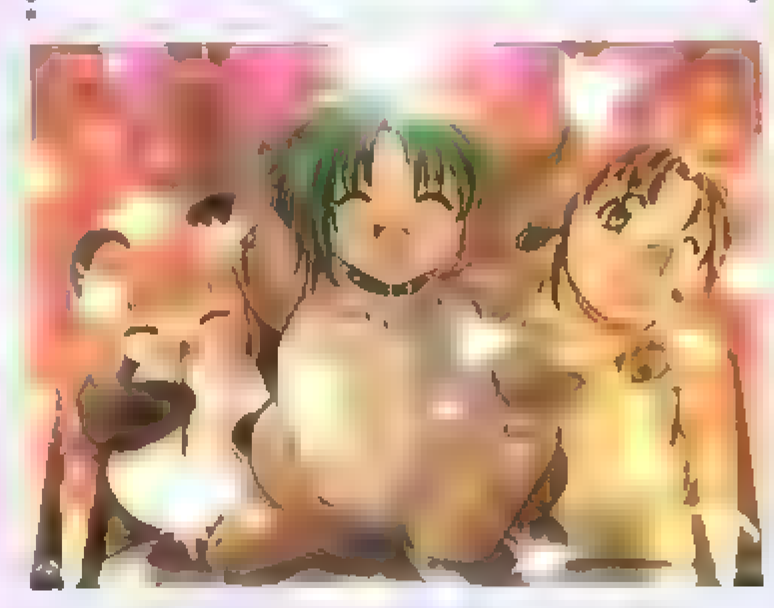


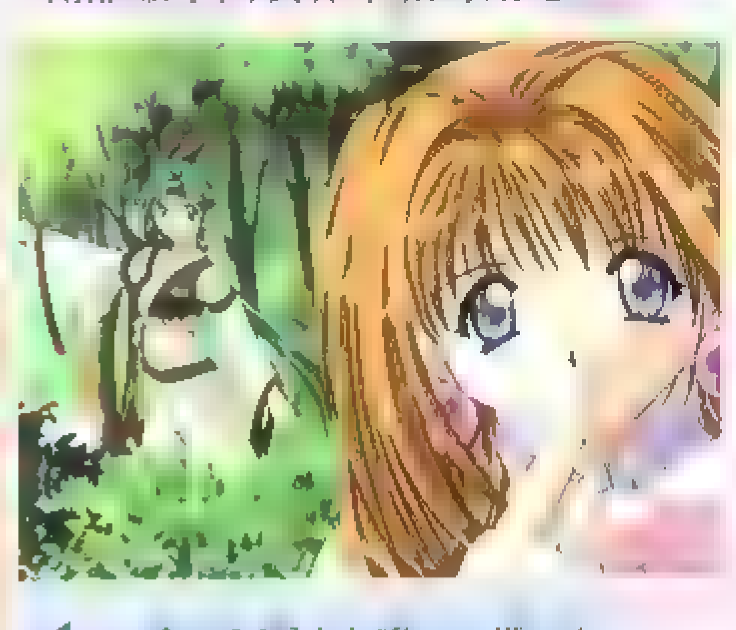
▲幸福的[illegible]!!

這是一支RSLG的遊戲。故事背景並不是如同片名「聖魔大戰」一般，敘述聖界和魔界之間的戰爭。而是由一個屬於專制主義王國的光明神軍，和反叛軍邪神教之間所引發出來的戰爭。

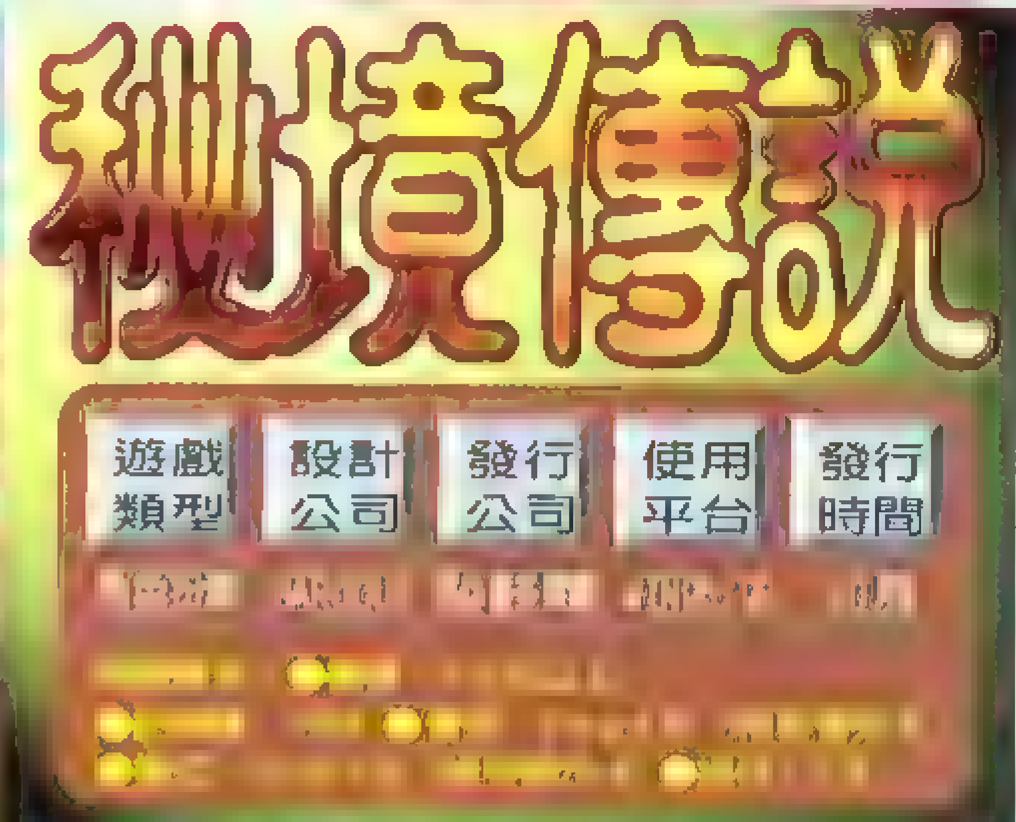
在聖魔大戰中，玩家將會扮演遊戲裡的主角，也就是領導第七聖騎士隊長＝斐依。他本身是一個非常優秀而且才能兼備的人，以戰略這一方面而言，可以說是部隊中獨一無二的高手，但是，因爲缺乏功名心之故，平常的行蹤就沒有什麼可靠可言。因此，欣賞他的人並不多。在聖騎士隊中只有一部份的人會給他比較正面的評價。如何來引導整個劇情走向，也將是這款戰略角色扮演遊戲中，十分重要的地方，而遊戲中眾家美眉的愛情值，也是玩家不可忽視的重要因素，因爲這關係到您是否能與美眉們更進一步…。

順便再告訴玩家們一個小秘密，這一支遊戲除了緊鑼密鼓的戰爭外，美女如雲也是這一支遊戲的特色。戰爭的場景雖不是非常的壯闊，但卻令人感覺到非常的細膩，周圍的廢墟、空曠的房屋、岔路等等，在在都顯示出製作小組的用心。





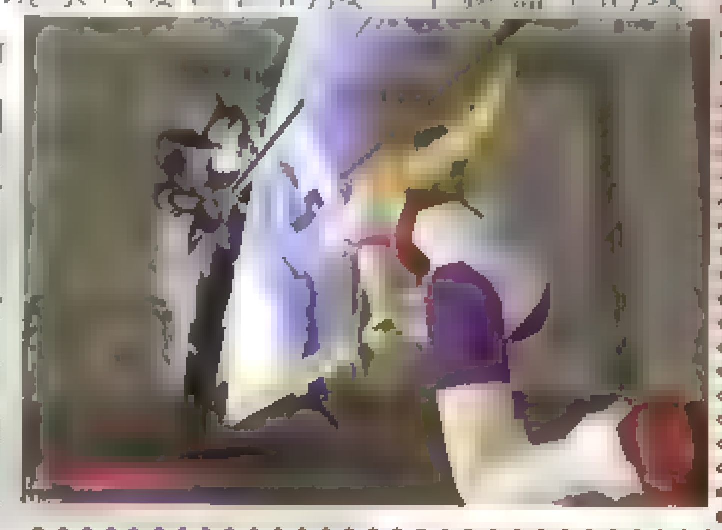
◀▲而可愛台灣PC版才有的畫面哦!!



日本式的暗黑破壞神

在上一期中已經介紹過這是一部如何的遊戲，雖然說「秘境傳說」基本上是屬於角色扮演，但和一般打鬥遊戲也有很大的不同點，例如它擁有非常人性化的一面，操作方式非常簡單，所以對於一般打鬥遊戲很棘手的人，這套遊戲最適合不過的了。

在遊戲中，玩家只要輕輕的按一下鍵盤上的攻擊鍵，遊戲中的人物就會自動朝最近的怪獸發出最強烈的攻擊。而且它所採用的攻擊姿勢，也會跟著玩家所選擇的武器而發出不同的攻擊姿勢，並且對敵人的所在位置做出正確的判斷，而且隨著職業的不同，所使出的必殺技也會有所不同。

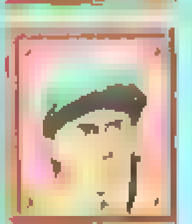


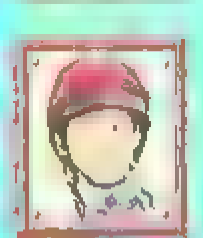
「秘境傳說」著重於角色扮演，所以人物的成長便是整個遊戲的重頭戲了。怎麼樣來培養設定的角色便是玩家最大的責任所在。打倒怪物時主角的經驗值就會增加，如果再加上等級水準的提昇，自然而然耐力和攻擊力也會跟著上昇。

然而，對遊戲中的角色而言，不只是經驗值的累積而已，裝備的昇級也是成長的要素之一。在遊戲中，通常是以玩家在地底下冒險時，所得到的金銀財寶到街道上換取金錢，購買最適合主角的武器。換好了武器之後，再進入迷宮更深層的地方，接受更重大的挑戰。

每一個冒險者共同的目標就是取得更多的財寶。而且，離入口越遠的地層所住的魔物就越恐怖，所採取的攻擊方法會越兇猛。當然，越是地底層怪獸的數量也就越多，此時的玩家必須付出更大的力氣和代價，才能取得最後的勝利。在這個遊戲中沒有任何一個人可以預測最底下會出現什麼樣的怪物，在這裡唯一可以告訴各位的就是，這套遊戲永遠都在等著一位勇敢的冒險者，來破解所有的謎底。

馬場大亨2000



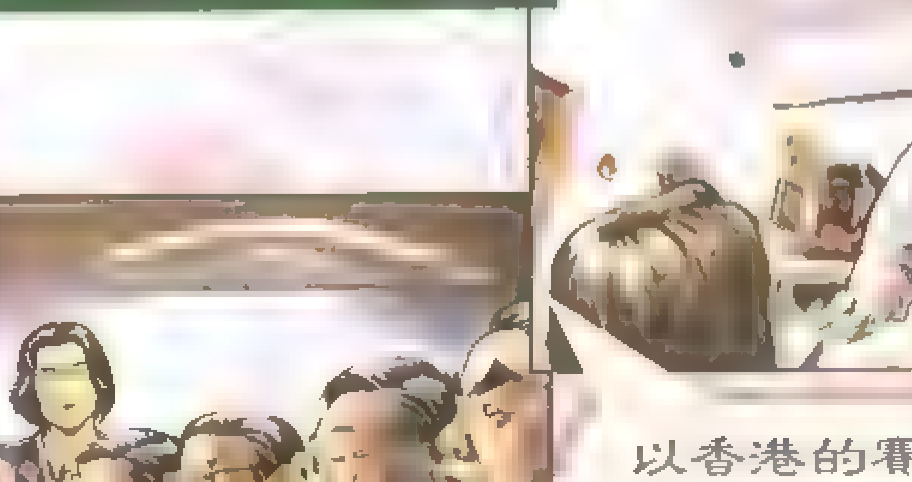


細說香港賽馬

▲共有1600多隻馬兒供玩者選擇

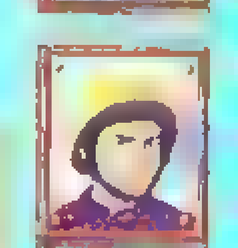
香港的賽馬規則沿襲了英國，而個中執行和監督則由香港馬會主持。比賽開放給全港馬房報名參加，賽程安排好了之後，賭客便可以從各個投注站下注，待比賽結束後，香港馬會會將所有投注的金額，百分之七十用做彩金發給中獎的投注人，剩下百分之三十左右，扣除掉行政、稅務及政府規定的各項開銷之後，剩下的大部份全數捐給各級醫院、學校、孤兒院、養老院……等等慈善機關。因此所有的香港人都知道，香港真正最大的慈善機關，實際上就是香港馬會。整個賽馬輸贏的關鍵上繫乎於騎師和馬匹，騎師的技術、馬匹的優劣不但是賭客們下注時的主要考量，也是各馬房贏得高額獎金和優良信譽的基本條件，這些馬房必需招攬技術高超的騎師、訓練出優秀的馬匹，才能在比賽中名利雙收。

可以用任何角度來觀察刺激的馬賽



以香港的賽馬環境為背景所開發的遊戲

《馬場大亨2000》是以香港的賽馬環境為背景所開發的遊戲，所有的場景、賽程規則都取材自香港，整個遊戲的構思和設定除了實地探訪知名的馬房和騎師，更是取自一群非「馬迷」的小組成員，付出無數學費之後的心血結晶哦！

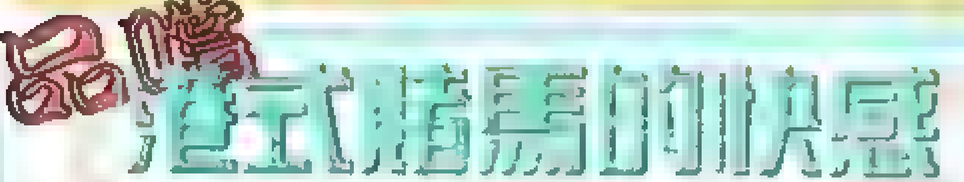


體驗經營馬場的樂趣

《馬場大亨2000》是一款結合了策略經營和養成要素的遊戲，在其中玩家將扮演一個極有養馬天份，卻被老闆無故開除的助理練馬師，後來賣盡家產，並且得到朋友的幫助，才自立門戶，成立了全港最小的一間馬房，開始養馬、育馬的生涯。

▲到賭徒出入的餐廳打聽小道消息

一開始玩家必須訓練賽馬，準備參加比賽。在這個項目中，您可以根據全世界通行的練馬項目，自行編訂練馬計畫，包括所謂的快跳、慢跳、試閘、游水、行馬機、模擬賽事、由布、放草、針灸、谷軟硬料……等。而當您編訂好了練馬計畫之後，便可以交給助理練馬師去執行，然後隨時可以觀看每一匹馬訓練的進度和成果，覺得時機成熟的時候，便可以為馬兒到馬會人報名參賽。比賽當日，還可以在臨場指示策騎策略，一旦獲勝，獎金自然少不了。贏馬贏得多了，聲望自然大漲，就會有更多的馬主來委託你練馬，練馬的收費也會水漲船高，財源想不滾滾而來也難。另外，玩家可以在接受馬主的委託之後，到馬市場去購買新馬，挑選馬匹可是有一番學問的；還可以去道具店購買道具，加強馬匹性能；或者到賭徒出入的餐廳打聽小道消息……等等，內容相當豐富。



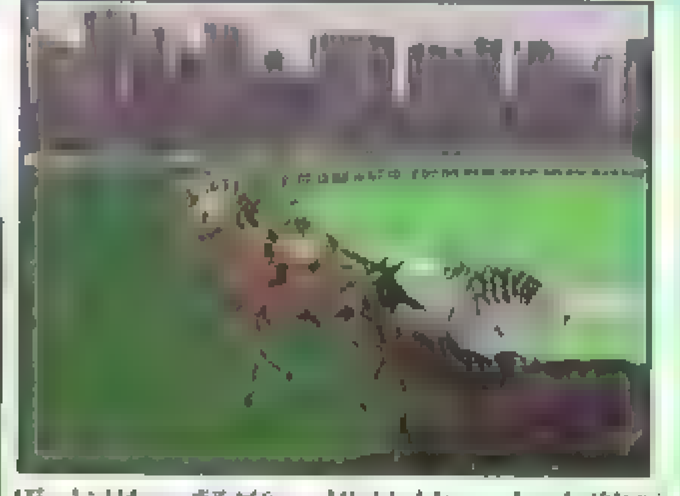
品嚐港式賭馬的快感

遊戲中安排了好幾個投注站，除了練馬賽馬之外，玩者還可以到這些投注站去賭賭自己的眼光和運氣，下注的方式完全依照香港投注標準中最熱門的五種設計，包括獨贏，連贏、三重彩、位置及位置Q等，馬票的規格和玩法，完全和香港一模一樣。

▶
九投練
和注玩
運站者
氣去還
賭可
賭以
眼到

全新3D跑馬場和真實的錄音播報

全新3D跑馬場也是《馬場大亨2000》的特色之一，不同於一般賽馬遊戲，《馬場大亨2000》運用了設計師精心開發的3D引擎，營造出充滿動感的跑馬場，在其中您可以用任何角度來觀察刺激的馬賽，每匹馬奔跑的動作以及騎士的英姿都表現得栩栩如生，絕對不同於您以往的遊戲經驗。



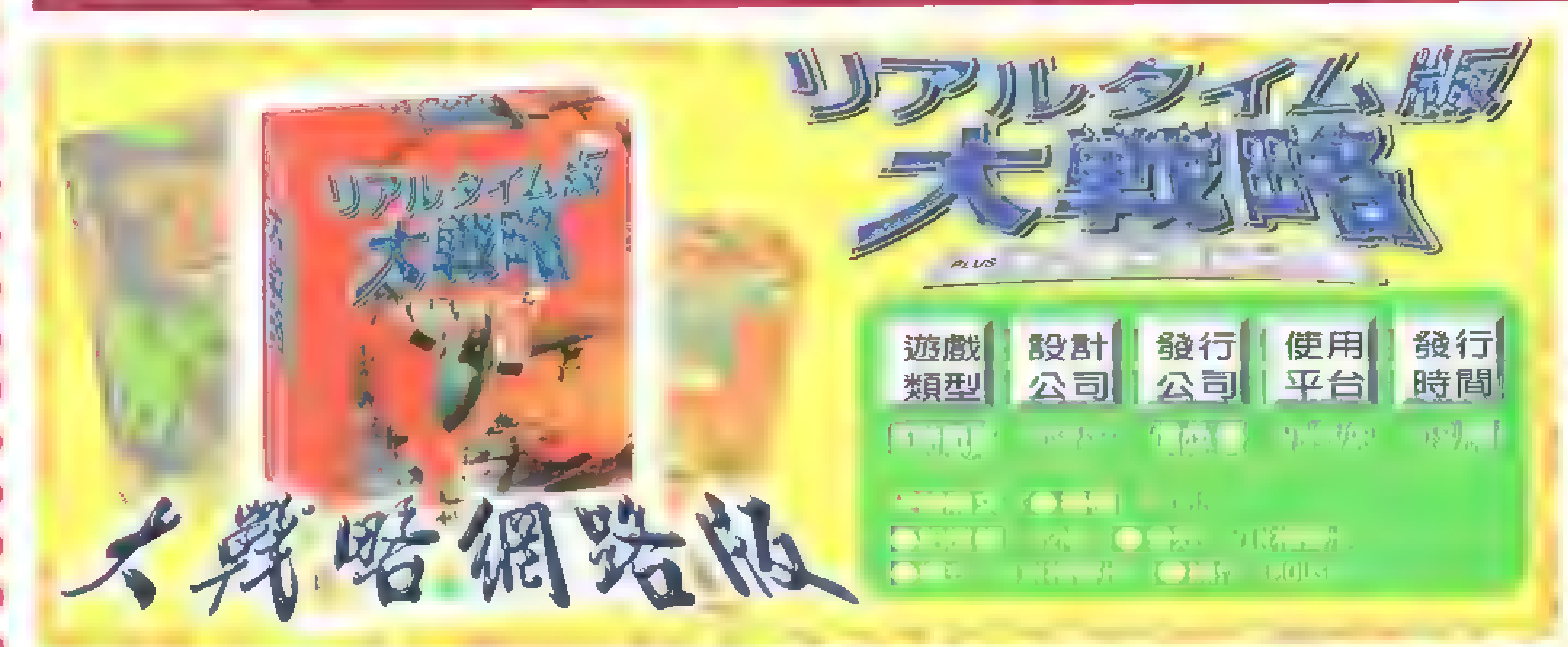
▲可以用任何角度來觀賞刺激的馬賽

此外，為了使遊戲更加逼真，《馬場大亨2000》還特別延請了專業的馬賽播報員錄製全程語音，分為廣東和國語兩種版本，其專業水準的演出保證能帶給您身歷其境的感受。

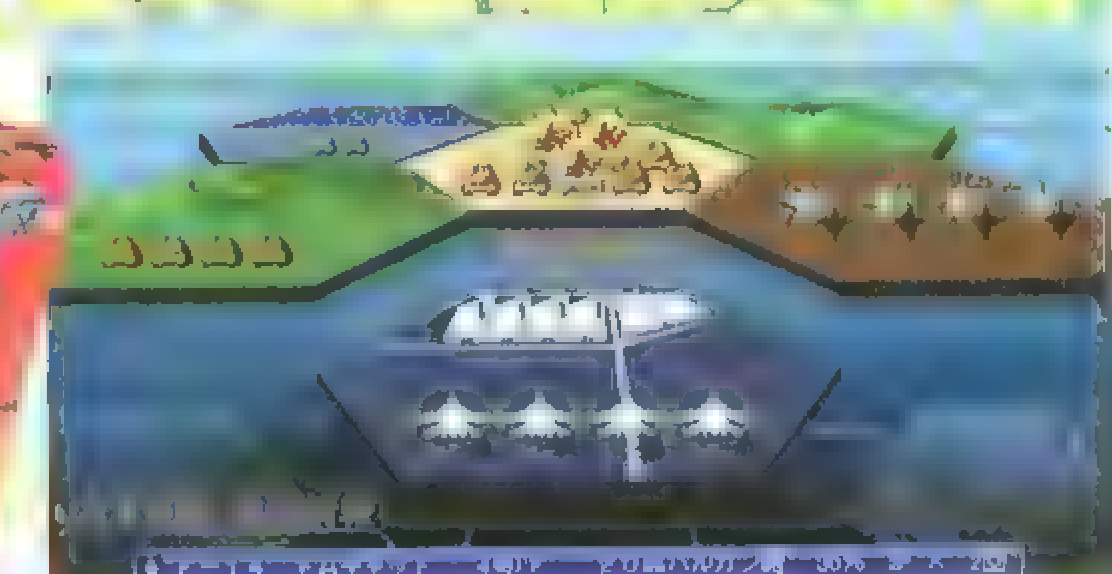
遊戲中的主要場景，除了玩家自己的馬房，沙田與快活谷兩個賽馬場，還有道具店、買馬市場、餐廳、投注站、人才聘僱中心、香港馬會……等總共大約十九個地方。人物則有一十六個練馬師（包括可以由玩家自選頭像的六個）、八十個馬主、一十個助理練馬師，以及四十個騎師，總共一百八十多個人物，個個都有精緻的人頭肖畫像與詳細個別資料。

馬賽中的主角－馬兒的數量相當可觀，總計有一千六百多隻供玩者選擇，其中一千隻現役馬大多使用香港真正的馬名，如果玩者有其他的偏好，也可以將其更改成自己喜歡的名字哦！

辣片追緝令：馬場大亨2000

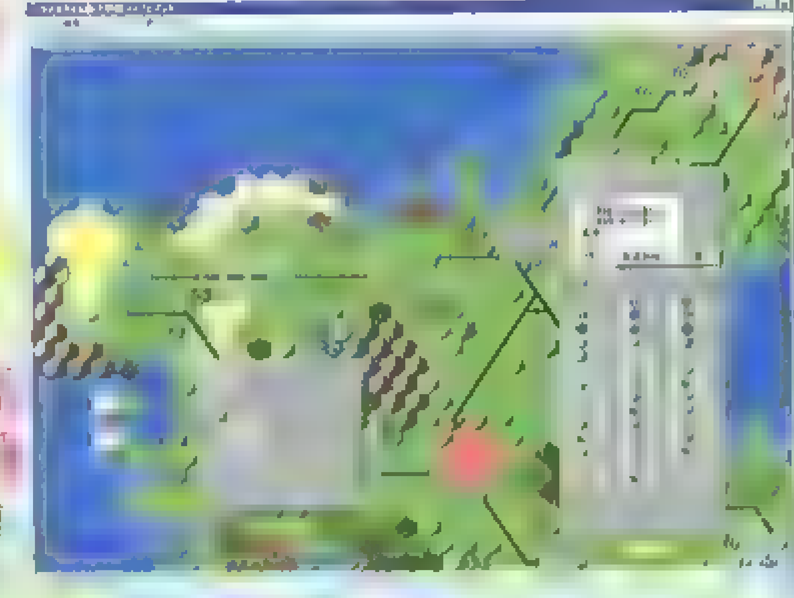


在1992年6月所出版「大戰略III」的後繼版－「大戰略IV」在1999年正式上市了。以著重於網際網路對戰方式所完成的迅速戰略方式，吸引了許多喜愛戰略遊戲玩者的注目。

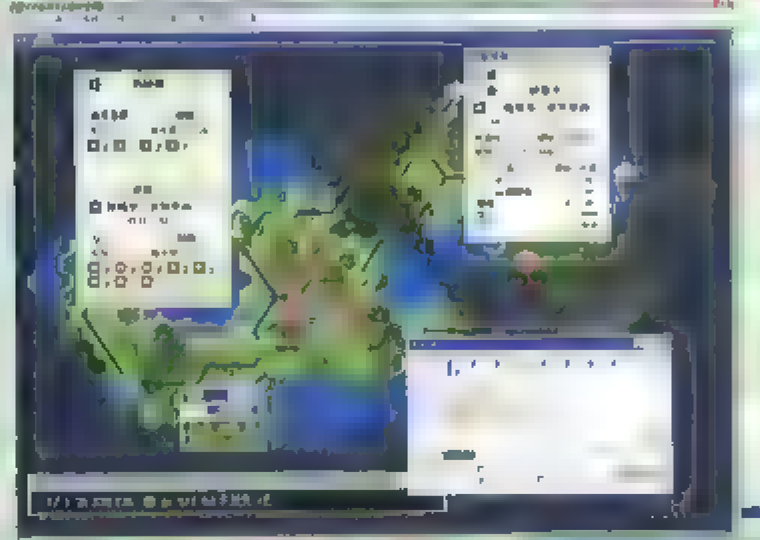


▲對戰畫面

現在，大戰略系列突破以往的思考路線和操控方式，在經過了六年六個月長時間的蛻變，「迅速版＋網路對戰版」的大戰略遊戲終於出爐了。



使所有的兵器一齊行動，這就是所謂的迅速版的大戰略。當玩家進行遊戲時，時間的流逝由遊戲控制系統全權管理，可以非常清楚的分別白天和黑夜的差別。也正因為如此，玩家進行戰略的時間可以延長到原來的二倍。因為白天和黑夜對抗敵人的策略不同，玩家必須能十分清楚地把握住兵器的特性。



為了在迅速方式中能取得勝利，快速的判斷和確切的操作是不可或缺的。遊戲中，玩家指定所要給予命令的兵器，並選擇要去的方向和攻擊對象。但如果把握著攻擊的要訣，距離勝利的道路就越來越近了。而且在戰爭中所提昇的水準，也可以在別的地圖中進行遊戲時使用。玩家要使用新上陣或是身經百戰的部隊，這也都是作戰中必須決定的一部份。

遊戲提供了包括美國、俄羅斯、英國、法國、德國、日本、中國和義大利等八個國家在內的217種武器資訊。以及從歷代大戰略中，挑選出地圖二十張和重新繪製的地圖十張，還有最多可以容許四個國家同時上網參戰，更為玩家準備了地圖編組的功能，可自行編組同盟國的地圖。

龍機傳承2

遊戲類型	設計公司	發行公司	使用平台	發行時間
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible] ★[illegible] P-133以上
★[illegible] 32MB ★DirectX5.0相容音效卡
★DirectX5.0相容顯示卡 ★MOUSE

注重互動性的對話

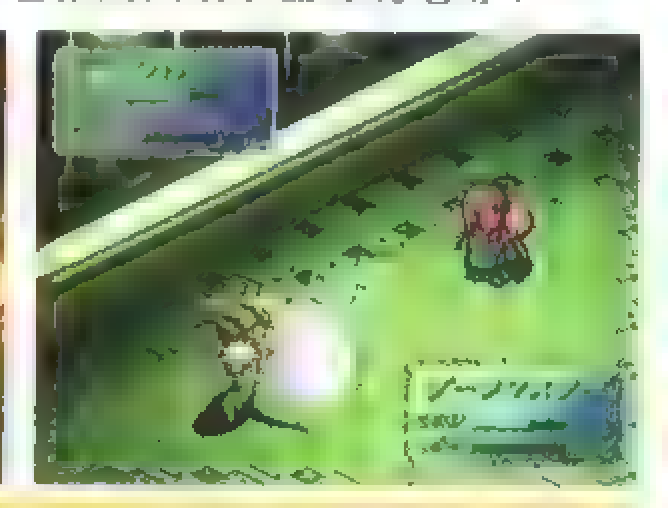
龍機傳承的遊戲特色，就是讓玩家能夠對劇情對話有更多的選擇性！一般的日式RPG最常見的就是被既定的劇情侷限，玩家所能做的就是不停的按下滑鼠鍵，像看一部毫無生趣的電影一般，而「龍機傳承2」則改進這一部份，玩家能做的事不再只是不停的重複一個按鍵的動作，玩家們可以依其心裡面所想，有不同的對話選擇，而且這些決定不只相互間的對話不同而已，同時會影響到遊戲中其他角色對主角的看法，玩家想要做個到處行俠的勇者或是做個懦弱的弱者呢？全憑玩家的意念！

可愛的人物造型 忠實的語音表現

採用SD造型設計的人物

遊戲延續一代的特色，乃採用小人逗趣的表情和動作，同時出現的場景更能配合所處的地形構圖，不會有背景千篇一律的情形；遊戲更對於大型的建築物（例如飛空艇）光影的投射都忠實的表現出來；大量的卡通式的動畫劇情，搭配上生動的語音，讓玩家更容易的融入遊戲中，玩家一聽便能知道角色現在的情緒是喜、是悲、是哀或是樂。而除了動畫部分有語音的表現外，戰鬥同時也有其特殊的表現，例如如果玩家的同伴被怪物打成重傷，會發出低沈受傷的語音訊息，其他的同伴（或是主角）更可能因此發怒，而發出同仇敵愾的報仇之聲，不再是"悶不吭聲"的戰鬥！

另外，遊戲也提供了各式各樣的物品，而且同時加入了真實化的設計，例如戰鬥中對於道具的使用，將被合理的限制在只能使用事先攜帶好的道具，同時道具的欄位也是非常有限，對於一般喜歡背一大堆道具在身上就以為可以輕鬆破關的人，面對這個遊戲可得要動動腦，因為那樣的作法將會把自己推到山窮水盡的境地呦！



同樣可愛的敵我兩方

大師名作即將登台

喜愛港式連環圖的朋友，相信對於天才創作者劉定堅一定不會感到陌生，在香港漫畫界他是第一位漫畫家成立出版社，並以編劇創作才華享譽國際的傳奇人物，在自立門戶之前他曾和馬榮成合作過『中華英雄』等膾炙人口的作品。為了讓國內的玩家一睹大師名作，國內代理公司將陸續引進劉定堅的暢銷作品，以最先進的技術將其搬上電腦螢幕，帶給玩家全新的遊戲感受。

場景是採用3D MAX和相當於工作站級別的3D軟體MAYA製作而成

玄幻奇情江湖路

[illegible]觀或武功門派[illegible]是整個故事[illegible]。

[illegible]一行人便起[illegible]、[illegible]道門、天仙[illegible]，在旅程中還會[illegible]

精緻細膩的場景特效

『六道天書』的場景是採用3D MAX和相當於工作站級別的3D軟體MAYA製作而成，再以強力的2D美術修飾完成，遊戲畫面採640X480高彩模式顯示，風格力求精緻，展現漫畫的鮮明筆觸，並且場景數量相當的豐富，總計有數幾百張由3D Render出的圖，構成遊戲龐大的世界。

目前遊戲仍在積極開發當中，設計小組正努力朝著製作出一款畫面華麗、充滿動感、互動性和操作親切[illegible]向前邁進，[illegible]技術[illegible]挑戰，敬請玩家們拭目以待[illegible]

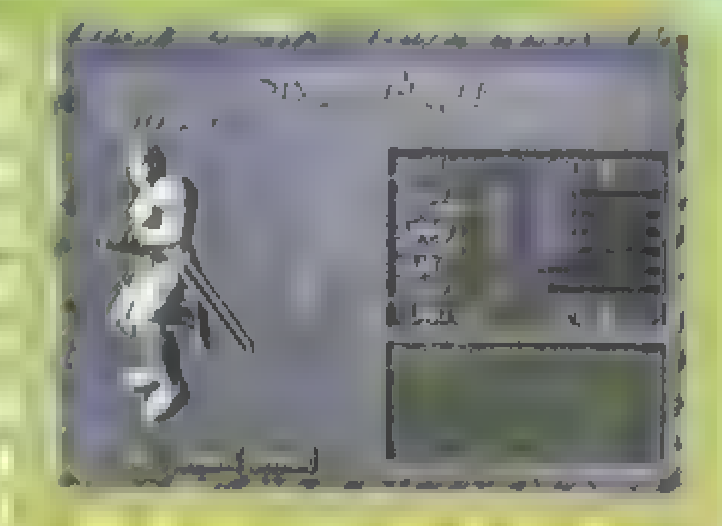
一個充滿門派爭鬥和玄幻神功的世界

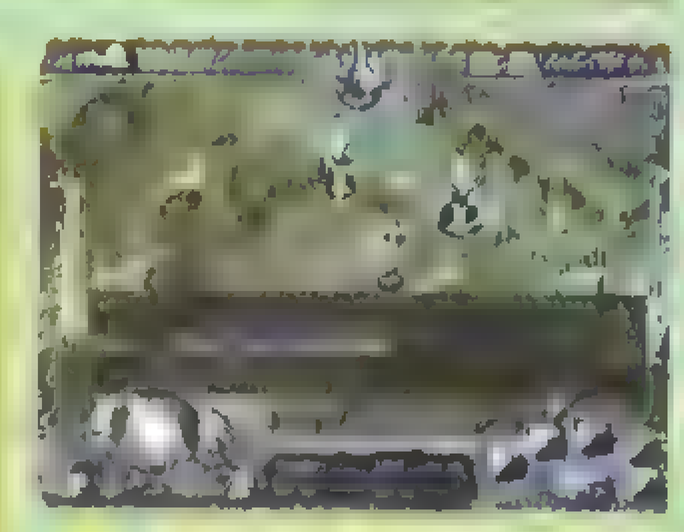
千年聖戰
QUO VADIS

遊戲類型	設計公司	發行公司	使用平台	發行時間
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

★機種　P 133
★記憶體　16MB　★音效　援DirectX
★顯示模式　DirectX 3D　★操作　M

會令人聯想到暗

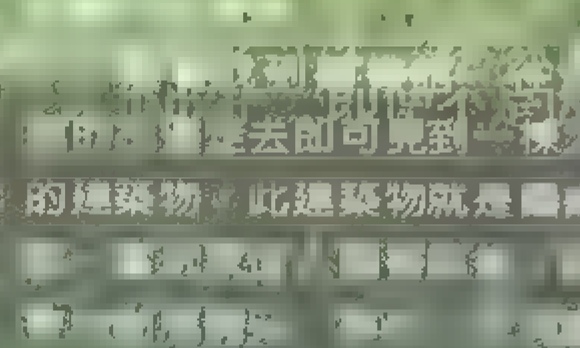




黑騎士英雄的傳奇

……就消失了……阿勝特看見防守在教堂門前的衛兵倒下，隨即進入教堂之後，得知特拉伊斯預……

……去即可見到一棟的建築物，此建築物就是……館館長的對話當中，可找到……



向廣闊大海出航吧！

本遊戲是以海洋冒險極為興盛的16世紀中盤為舞台，目標是指揮艦隊支配世界上的海洋，是SLG系列的最新作品，玩家可以從下列四個角色中選擇其一扮演：葡萄牙青年拉法耶爾、瑞典提督波[illegible]姆、以賺錢為目的的荷蘭少女莉拉，以及中國的女將軍，從這四人選擇一人開始遊戲，穿梭世界各地的都市間，反覆進行貿易或海戰，最終的目的就是成為七海上最大的勢力。四位主角各有近二百個事件。

揚名七海 取得「霸者之證」！

各海域的都市中都設定了生意上的「占有率」，「占有率」是和都市簽約，進行軍事投資或商業投資，當敵手執這個城市的牛耳時，也可以破壞敵方的船隊，降低其占有率。這麼一來，玩家在各個都市的占有率一提昇，在該個海域的勢力值也會提昇，一旦成為該海域的最大勢力者，便能取得代表海域支配者的「霸者之證」。

使船員各得其所

在每艘船上皆有桅杆、測量、操舵、診療室等多樣的部署，依各項目配置航海士，便能提高船（艦隊）的能力，只是人員的程度過低便無法配置至重要的部署，因此最初得從甲板或桅杆等工作開始鍛鍊，提昇能力值，然後再配置至適當的部署。

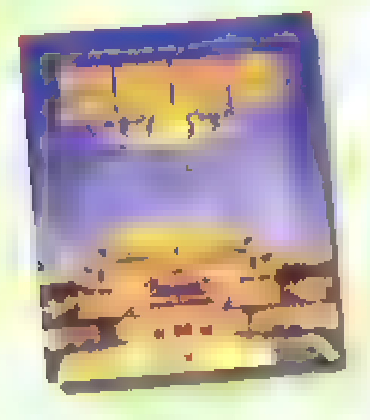
此外要進行船的部署得在大都市的「造船廠」進行。順帶一提的是玩家能部署的數量，依船的大小而有不同。在航海術與戰鬥等，要看清每一位部下拿手的領域，適材適所的配置

和對手們的激烈戰鬥！

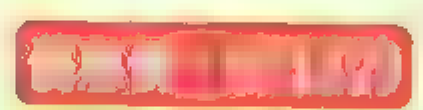
艦隊的戰鬥力，由該船所載的砲門數、砲的性能、船的迴旋能力或速度、裝甲等來決定，另外，像海軍的值勤辦公室以及武裝砲台這類的建築與戰鬥力有關，必須配置有專長的航海士，使之提升戰鬥力。

光國流通超值回饋風暴

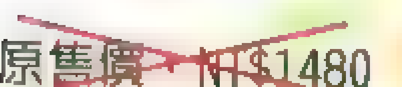
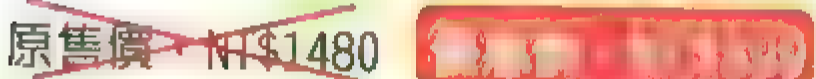
◆特惠方案一：慧太師攜手系列



皇朝霸業 + 終極捍衛
（策略遊戲）（射擊遊戲）

原售價：NT$1360


創龍傳 + 終極捍衛
（SRPG）（射擊遊戲）

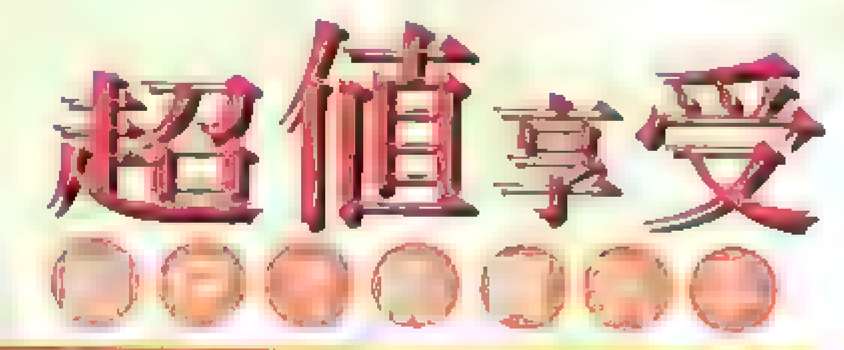
原售價：NT$1480



武士魂之適者生存＋俠義豪情傳之禁煙風雲
（即時戰略）（RPG）

原售價：NT$1620

★ ★
HINET新用戶免設定費＋二個月900分鐘免通信費優惠（適用各種費率，需收最低通信費，有效期限，88.11.30）

遠東國際商業銀行伊每愛心卡，終身免年費專案（凡於9月15日前申請者持卡終身免年費 遠銀並提撥每張卡100元及每筆消費的0.28%，幫寰親兒快點長大）

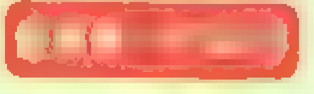


限時搶購期：1999/08/12至1999/12/31止

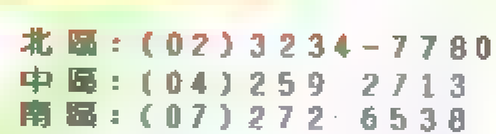
◆特惠方案二：EA經典系列

城守護者
文版)
售價：NT$1180

長弓戰鬥直昇機2
原售價：NT$1280



美國職棒大聯盟99
原售價：NT$1080
NT$349

超級克拉
原售價：NT$980


原售價：NT$1280

LiSound
光國流通股份有限公司
中和市橋和路89號10樓
北區：(02)3234-7780
中區：(04)259 2713
南區：(07)272 6538

縱橫天地
烽火三國
策略與即時戰略最完美的結合！
一個令你永生難忘的三國遊戲！
680
即時戰略＋策略
遊戲特色
◆3D模組細膩自然，真實呈現三國戰場的慘烈征戰
◆多變的陣法與武將技，遊戲內容豐富度無與倫比。
◆策略與即時戰略並重，滿足建設與廝殺的雙重快感。
◆相輔相成的內政與戰爭，考驗戰略家的腦智極限。
硬體配備
Pentium-133MHz 以上
16MB RAM or Higher
遊戲平台
Windows 95,98
李志清 九九
總經銷 LiSound 光固流通
台北營業處 Tel:02-3234-7780 Fax:02-2223-3348
台中營業處 Tel:04-259-2713 Fax:04-259-2790
高雄營業處 Tel:07-272-6538 Fax:07-272-6539
全球代理 CDSOFT

「救命喔~~~」
睡夢中的GEMO被這突來的求救聲驚醒
原來，他的好朋友蜜蜜公主被可惡的屁屁大王抓住了。
「如果想救她，就拿四顆水晶來見我吧」
屁屁大王派出所有嘍嘍等著GEMO，這一路上困難重重喔~
遊戲特色：
ㄅ.五大關卡，二十餘種造型可愛的怪物輪番把關。
ㄆ.七個動作幫你過關斬將；七項寶物用來加命、添分數。
ㄇ.以SGI工作站開發，流暢度遠勝其他同類型遊戲。
ㄈ.卡通主題曲當片頭音樂，動作音效活潑有趣
ㄉ.簡單的操控按鍵，無論男女老少都能輕鬆上手
搶救蜜蜜公主的
行動即刻展開！
毛毛怪大歷險
救出蜜蜜公主篇
GEMO 多功能酷炫筆記本
1999搶先曝光！！
跨世紀另類
新偶像Ida
精緻神秘小禮物
獨家瘋狂大放送
硬體配備
Pentium 90以上
16MB RAM or Higher
遊戲平台
Windows 95、98
總經銷
LiSound 光固流通
CDSOFT

心中深藏著對你的愛……。

Windows® 95 / 98
中文版 專用
擬真幻想故事

Castle Fantasia
キャッスルファンタジア
聖魔大戰
台灣創新版

Windows 95 / Windows 98以美國或其他國家的美國MicroSoft公司註冊商標為準。畫面仍在開發中，如有變更，敬請見諒。

SYMBIOSYS MULTIMEDIA, INC.
信必優多媒體股份有限公司
台北市南京東路3段275號3 F
TEL: 02-2545-5629

人物設計 山本和枝 (Yamamoto Kazue)

SYMBIO
軟體世界
智冠科技股份有限公司
不管痛苦或悲傷。
今天的解放完全都是爲了你。
PYTHIAN
急徵人才：
你對電腦遊戲軟體的制作有興趣嗎？本公司正在尋找這一方面的相關人才。
如果你對畫畫有興趣，並且有非常純熟的技術，或者你是 2D、3D 電腦動畫高手。
更或者你是 3D 程式設計師，請不要客氣，儘快找個機會發揮你的才能吧！
別讓才華洋溢的睡著了。
急需日文翻譯人員，凡自認日譯中能力佳者
請洽信必優多媒體股份有限公司。
SYMBIOSYS MULTIMEDIA, INC. 信必優多媒體股份有限公司
台北市南京東路 3 段 275 號 3 樓
TEL: (02)2545-5629 FAX: (02)2545-5629

SYMBIO
永無終止的冒險
Windows® 95 / 98
中文版 專用
台灣創新版
ミッドガルド
Midgard
SYMBIOSYS MULTIMEDIA, INC. 信必優多媒體股份有限公司
台北市南京東路3段275號3 F TEL: 02-2545-5629
山本和枝 (Yamamoto Kazue)

自己開店
便利商店
經營你的連鎖王國
請支持無盜版國家全民運動

時空幻境
中文版
10月上市
潘塔西特大陸上，人類、妖精、龍族、魔族持續16年的暴動與爭執...
權力、鬥爭、戰事不斷的歷史重演...
不同的時空、不同的人物、不同的背景...
交織成一個神秘迷人的幻想國度...
優美的配樂音效
潘塔西特的動態背景。
讓你完全融入遊戲氣氛中
FullSoft
gAmA Soft
動腦世界

七年戰爭 II

九月上市

完全中文版

磅礴的歷史背景

時空背景架構於明朝時的高麗半島
以中日韓三國的衝突為主題
場景背景史料考究
將當年的戰事以即時戰略遊戲的形態
在個人電腦上再度重現

多人連線

提供多種通訊協定
讓你輕鬆進行連線對戰
為了平衡中日雙方的實力差距
可改變「兵種模式」中的限制
想在明軍中配置轟炸機嗎？
到連線模式便沒錯！

成敗操之在你

以歷史眼光來看，這場戰爭沒有贏家
今日你將決定這場戰爭的命運
你可以扮演日本倭寇軍或中華大軍
能否以最少的代價贏得最後的勝利
挑戰你的謀略智慧！

兵種設定

明確考證歷史中參
與戰事的兵種

代理發行 FullSoft

研發廠商 hq team

軟體世界

龍機傳承
DRAGOON
2
中文版
雷恩公司決定探索人類未到過的法布拉漩渦，
第七編制的特殊調查團奉命出發，
利用「玄精」力量來做最新型的航空巡航艦，
進入使許多冒險家失蹤的漩渦中心，
士官學校剛畢業的新希路被要求加入此次調查，
一連串的探險，偉大的命運正悄悄地開始轉動……
FullSoft
KSS
軟體世界

無人島物語4 中文版

KSS無人島系列口碑保證
讓你體驗無人島求生驚險刺激的過程

1000%熱賣中

無．人．島．生．存．模．擬．巨．作

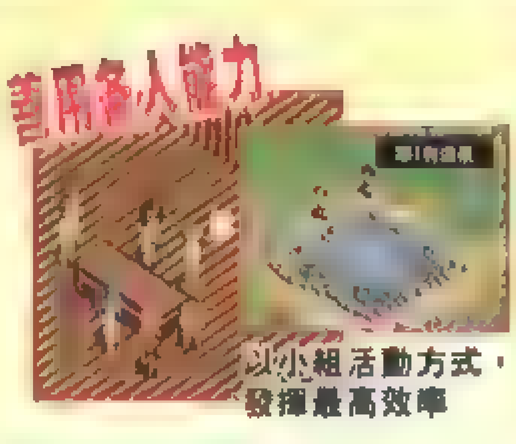
多功能五合一 超級手電筒

野外求生手電筒送給你！

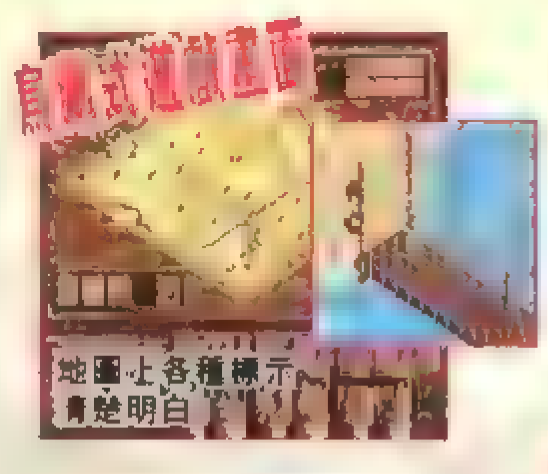
指南針
折疊式手電筒 放大鏡
顯示燈
5in1 萬用刀

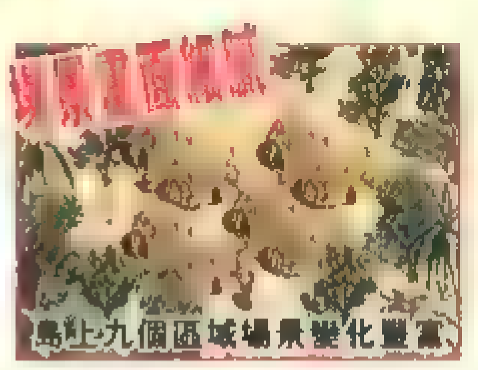
野外求生可不是件簡單的事，你需要多功能五合一野外求生手電筒，凡購買此遊戲，並將回函卡寄回，就有機會獲得「無人島物語4」紀念手電筒一只，共有200個名額，動作要快唷！

善用各人能力

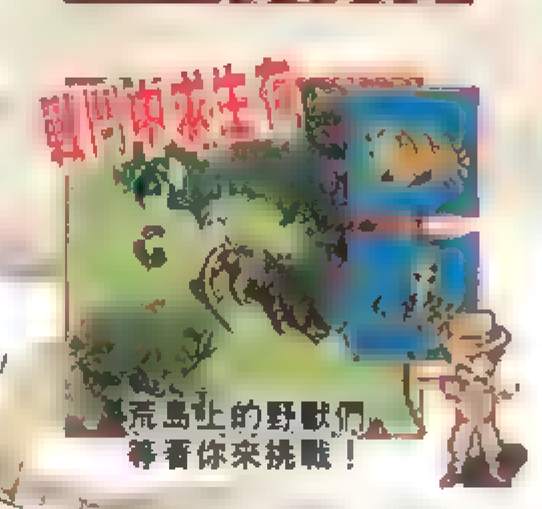


利用各項資源

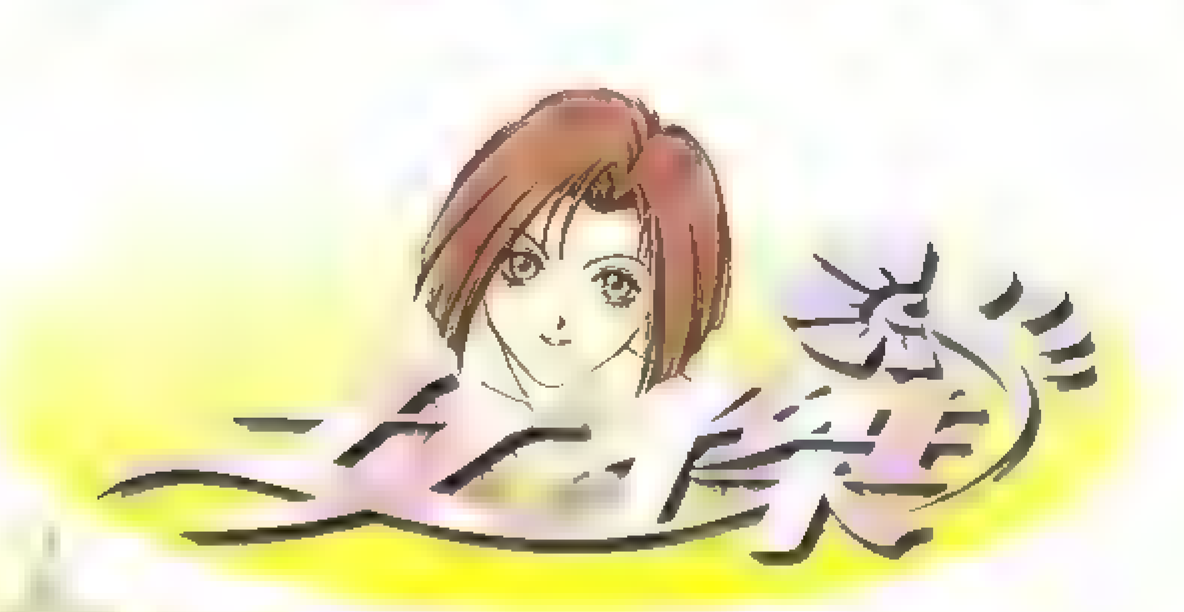




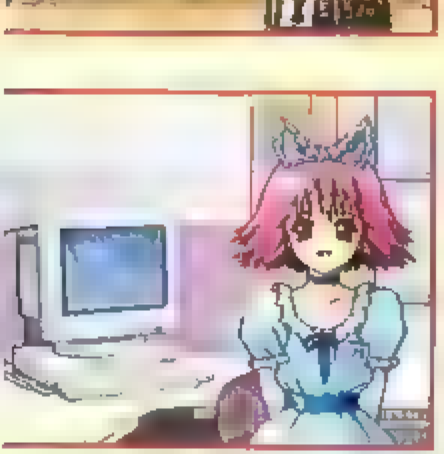
戰鬥中求生存



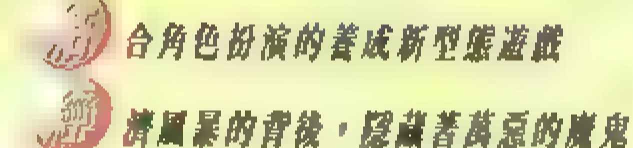
結合角色扮演的養成新型態遊戲



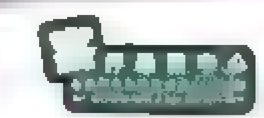
1999世紀末...
人類的貪婪招致惡魔降世...
世界性的經濟風暴再現...
五位聖潔的天使是否能拯救世界？

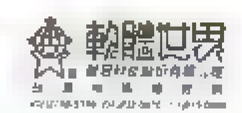


- 簡易的操作界面
  操作簡易，一隻
  滑鼠吃遍天下
- 提供線上講座
  解釋遊戲運作模式
  與進行方法
  使新手快易通
- 精致畫面與音樂
  輕快的背景音樂
  640*480畫面設計
  可愛的女孩設定
  輕快的背景音樂



合角色扮演的養成新型態遊戲
濟風暴的背後，隱藏著萬惡的魔鬼
用人性的貪婪使世界墮落....
養五個各具特色的女孩，提升她們的能力，改變社會



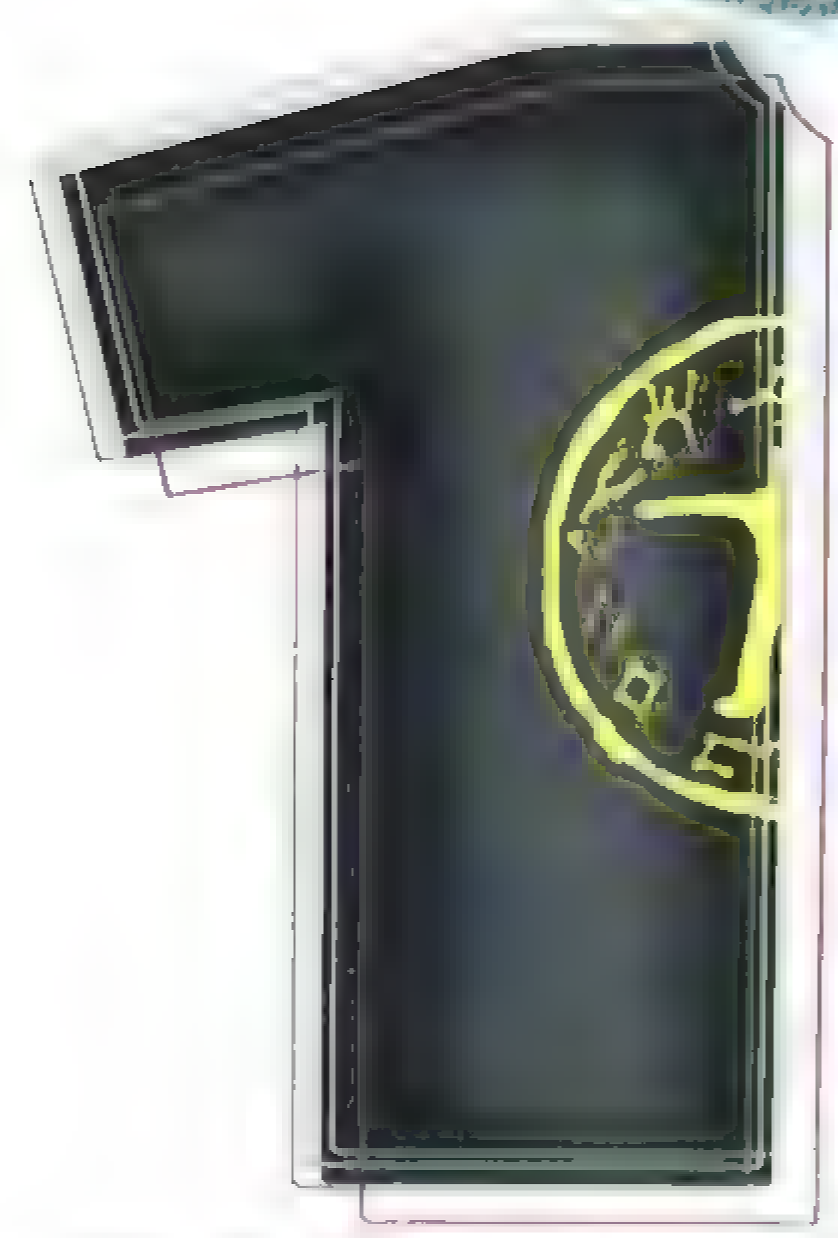


一九九七
黃易
武俠超新派
奪寶的豪氣、江湖的情仇，
武林的恩恩怨怨，
就讓大師黃易與你一起征服
破碎虛空的遊戲武俠新浪潮
破碎虛空
軟體世界
智冠科技股份有限公司
北斗星工作室

上市三天，狂銷十萬套！
悟
刀
意
境
四片CD豪華大包裝

破碎虛空
完全攻略本
戰神圖錄你練了幾招？
召喚獸又收服了幾隻？
你真的完全破關了嗎？
你因破不了關而寢食難安嗎？
破碎虛空完全攻略本將解決你所有的問題！
最犀利的劇情式攻略，
讓你絕對不會漏掉任何精彩片段。
最完整的地圖路線解析，包括所有
魔頭的所在地、寶物的隱藏地等。
所有武功招式的領悟方法，
與設定資料大公開。
覺得敵人太難打？招式練不到？
沒關係，攻略本為您挖出最厲害
的無敵秘技！
收錄白薇廷及高典靜從未曝光的
特殊造型寫真集！
出版發行 軟體世界智冠科技股份有限公司
研發製作 北斗星工作室

穿衣新潮流，遊戲新信徒！



現在流行什麼？

香奈爾？阿曼尼？

那是A世代人穿的！

Y世代新新人類，

有屬於自己的風格，

如果你迷上〔破碎虛空〕，

如果你戀上世紀末武俠新風格，

就勇敢秀出來！

穿上玄天一氣・戰神T恤，告訴別人你的新主張！

FASHION T-SHIRT

時間：9月15日截止
數量有限，售完為止！

玄天一氣・戰神T恤

只要您劃撥150元，然後將破碎虛空的CD上標與劃撥單收據寄回
「高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓 破碎虛空小組收」
便可得到這件限量珍藏的〔玄天一氣・戰神T恤〕！
劃撥帳號：41941885　戶名：智冠科技股份有限公司

正面

背面

軟體世界 智冠科技股份有限公司

誰是英雄
誰能榜上留名？
是素還真？
魔魁？
還是你？
霹靂英雄榜
感謝來自大霹靂公司的鼎力協助與黃強華先生之經典原著；黃文擇先生之傳神口

◆五功體
各有不同能力與可練武功
霹靂世界
從未出現過的奇幻地域 請您先探！
霹靂史上
從未曝光過的超強武功 由您先練！

今年秋天，新形態角色扮演，即將與您見面

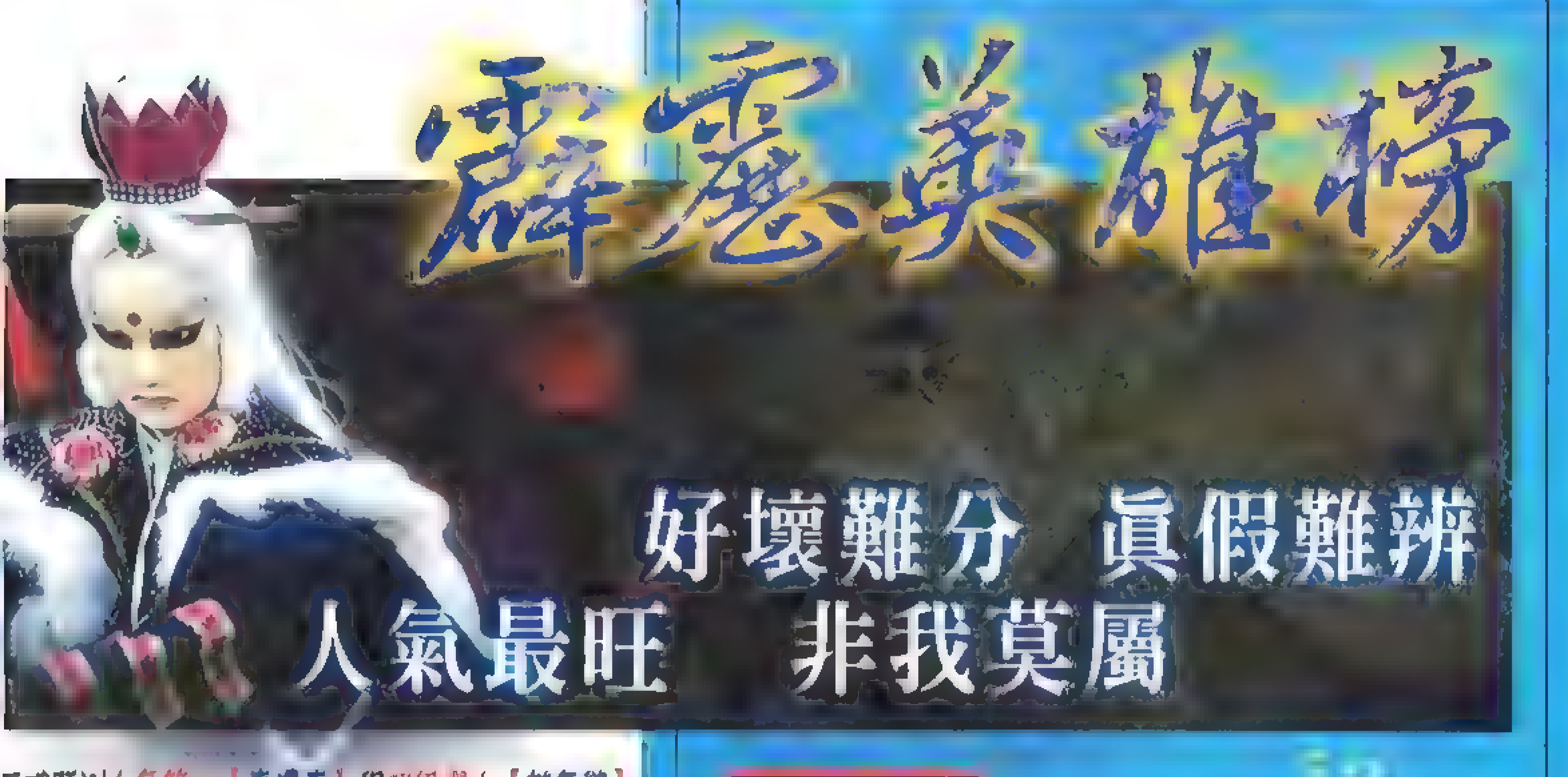
創造了令他一生難忘的回憶⋯
以及和好友們所展開的冒險故事
在他十七歲這一年所發生的奇妙經歷
一位生長於和平國度「阿爾穆德王國」的少年
卡羅法因

親切的老闆娘為您做買賣的服務

研發製作

出版發行

美術設計無經驗可



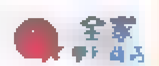
正確預測人氣第一【素還真】與超級爛人【談無慾】
並可以進入遊戲成為NPC的人如下：

以下五位可於遊戲史上留名，並可各得霹靂英雄榜遊戲一套

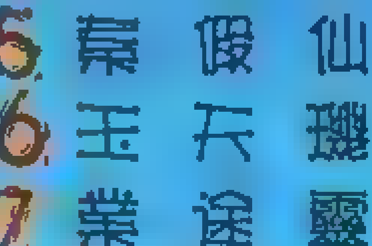
呂峰嘉	高雄縣路竹鄉新生路55號
藍燕玲	虎尾鎮光復路206巷3之2號
施宏正	台南縣關廟鄉北花村牛稠埔181號
呂銘泰	桃園縣中壢市吉林二路61巷23號
呂安潮	台北縣土城市學府路一段256巷2弄10號3樓

以下二十位可以在遊戲上市時得到霹靂英雄榜遊戲一套

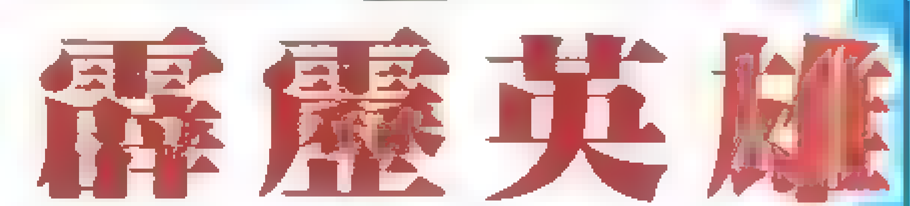
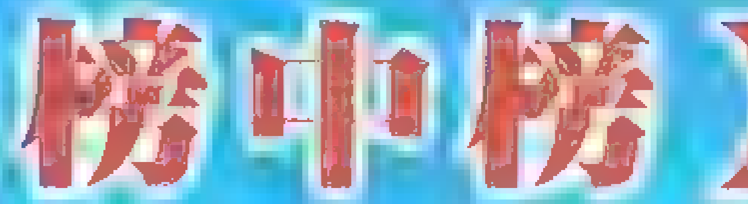
林伯叡	台北市南京東路五段251巷24弄20-1號2樓
陳聖伯	新竹市成功路280巷1弄4號
許世勳	彰化縣和美鎮山犁里仁里路44號
[redacted]	台北縣中和市南山路131-7號1樓
佳益承	台中市北屯區天津路四段141號
黃玉如	高雄縣仁武鄉八德南路100巷4弄48號
[redacted]	高雄市旗津區實踐里北汕尾五巷15-2號
余妤柔	嘉義縣太保市過溝里14鄰4之1號
陳世裕	雲林縣古坑鄉水碓村156-1號
郭逸瓊	台北縣林口鄉竹林路326巷22弄5號
徐智昇	高雄市前鎮區梧州街18巷32號
王冠仁	台南縣永康市永大路218巷5號
許東元	雲林縣水林鄉水北村文化路113之12號
呂信榮	台南縣新市鄉豐華村47-51號
吳文言	宜蘭縣頭城鎮二城里87號之2
郭昌榮	台北縣樹林鎮味王街59號
[redacted]淑敏	高雄縣鳳山市瑞昌街61號
[redacted]	台中市南區新和街127巷14號
[redacted]	南投縣草屯鎮上林里草溪路569巷26號
郭永明	屏東縣長治鄉新潭村新民街128-7號



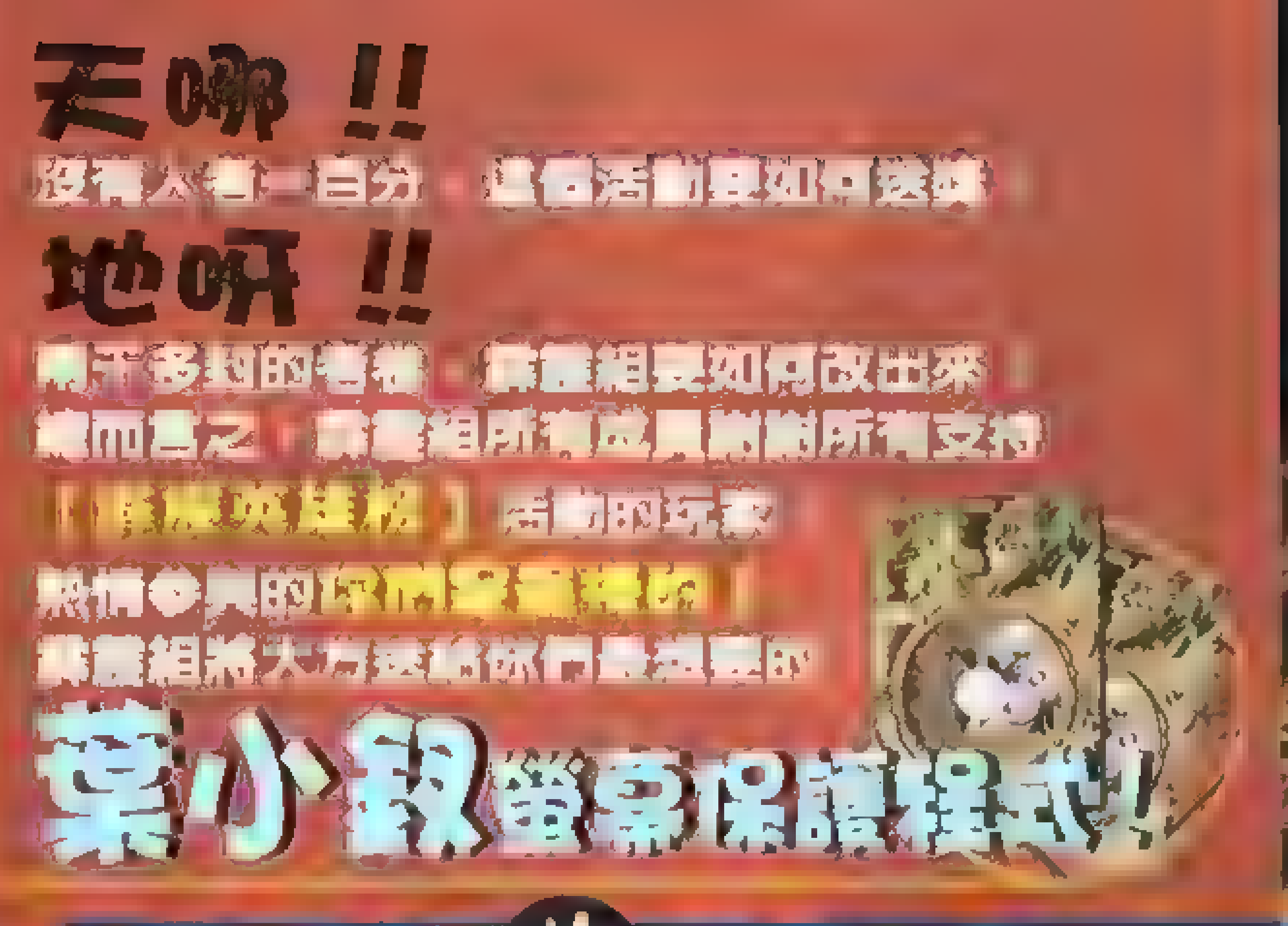
1. 素還真
2. 葉小釵
3. 亂世狂刀
4. 傲笑紅塵
5. 一頁書
6. 蟻天海殤君
7. 照世明燈
8. 劍君十二恨
9. 青陽子



1. 談無慾
2. 白雲驕霜
3. 魔魁
4. 非凡公子
5. 棄假仙
6. 玉天璣
7. 業途靈

【霹靂英雄榜中榜】票選結果



霹靂烤翻天 英雄大考驗

1. [illegible]
2. [illegible]
3. [illegible]
4. [illegible]
5. [illegible]
6. [illegible]
7. [illegible]
8. [illegible]
9. [illegible]
10. [illegible]
11. [illegible]
12. [illegible]
13. [illegible]
14. [illegible] O、[illegible]
15. [illegible]
16. [illegible] 8、百
17. [illegible]
18. [illegible]
19. [illegible]
20. [illegible]
21. [illegible]
22. [illegible]
23. [illegible]
24. [illegible]
25. [illegible]
26. [illegible]
27. [illegible]
28. [illegible]
29. [illegible]
30. [illegible]
31. [illegible]
32. [illegible]
33. [illegible]
34. [illegible]
35. [illegible]
36. [illegible]
37. [illegible]
38. 素還真與女暴君等人的兒五殺賭約，最後死的是
39. [illegible]
40. [illegible]
41. [illegible]
42. [illegible]
43. [illegible]
44. 石頂上戰一力，有三位魔頭，其中沒有誰
45. 三石頂上戰三力，誰後來替武皇比兵力這一項
46. 誰說【落日一瞬，秋風長吹，十二恨終】這句話
47. [illegible]
48. 九方死是誰的自稱
49. 九方死曾經被誰毀過容，從此帶個面具
50. [illegible]

94分

恭喜這位簡原丞先生！您太厲害了！

盧一心	高雄市楠梓區清風里安通街13巷27號

92分

李啟良	苗栗縣西湖鄉湖東村九鄰十之二十九號
李啟銘	高雄市前金區光復一街66巷11號

90分

陳鵬青	鳳山市建國路三段140巷9號
黃彥智	台北縣三重市成功路153號7-6樓

88分

徐士閔	高雄縣大樹鄉九曲村160~2號
黃彥斌	台南縣新營市民治路18巷7號
陳奕宏	高雄縣大寮鄉拷山村拷山路29號

86分

黃聖儀	桃園市樹林六街1-1號2樓
許慶皇	桃園市南華一街8巷30之1號2樓

84分

李靜宜	板橋市長安街7巷19號3樓
劉雨昌	板橋市三民路二段204~14號2樓
賴正川	台中縣潭子鄉大豐東三街37巷59號5樓
李治智	台北縣五股鄉集賢村成泰路三段577巷80弄20號1
黃崇哲	高雄縣鳳山市新北里北巷29之46號
詹宗祥	台北縣樹林鎮龍興街31巷15號1樓
杜昇峰	台南市金華路一段352巷97弄5號

82分

賴哲山	高雄市英明街258號六樓之一
黃柏豪	台南市南區新興路533巷25弄8號
王國瑋	中壢市復行路200號之一0棟4樓
陳嘉銘	高雄市小港區桂仁街1號4樓
史建璋	高雄縣大寮鄉拷山村鳳屏二路83之1號

80分

共有8位，因獎品有限，抽出三位

鍾偉哲	台南縣永康市龍潭里龍埔街16之1號
陳建志	屏東市建丰路122巷26號
蔡季衡	彰化縣溪湖鎮彰水路西勢巷63號

感謝大霹靂有限公司與霹靂會的鼎力支持！

霹靂英雄榜
就是
Your快樂丸
成份：
霹靂眾英雄之精
製作小組之創意
效用：
迅速致樂　暢玩到底
讓角色扮演迷完全忘我
保證完全沒有副作用
劑量：
成人一日六顆
小孩一日三顆
智冠藥廠良心製藥
許可編號第8888號
使用注意：
六大名人杯墊預定於遊戲中贈送　首批限量供應送完以後不會再版
軟體世界
智冠科技股份有限公司
技術研發中心
全家

延續太空戰士七風格

在電玩史中，壽命比國王密使還長、賣得更好且更受歡迎的遊戲可說是寥寥可數。本文爲玩家介紹的太空戰士便是其一，這個以奇幻的世界、突出的角色與動人劇情取勝的遊戲，至今已發展到第八代。雖然太空戰士八（final fantasy 8，暫譯）是以日文的PS版型態先和全球玩家見面，但其出版商EA在今年E3儀會中表示，PC版的太八目前正由SquareSoft進行改版，預計PC版的太八會在今年冬季緊接著英文PS版太八在美國上市後和玩家見面。據了解，太八仍延續太七的風格，故事仍發生在一個科幻的虛構世界。遊戲的戰鬥以時間回合制爲主，變化多端的魔法加上神話般的猛獸，形成一個令人愛不釋手的作品。

主角史奎爾

炫麗的動作畫面

強調科幻是太空戰士系列的特色之一，這項傳統對太八而言也不例外，而且更突顯。因爲設計師在太八中甚至還安排角色必須到環繞軌道的太空站中執行任務，以完成遊戲所要求的劇情。和以往一樣，「故事」或「劇情」是太空戰士系列裡相當重要的一部份，這點可以從遊戲裡那段聲勢磅礡且纏綿悱惻的開場動畫中看出。

太八和太七一樣，所有的劇情發展與說明仍完全以動作（gestures）與文字進行。如果玩家具備硬體加速卡的話，PC版太八的畫面表現將不亞於PS版，不僅每個角色的外形相當細膩，而且魔法的特效也相當流暢。在戰鬥畫面時，即使在主角施展場面盛大的法術時也一樣（例如二道平行發射出的火攻術，火焰會由目標前方擴散到後方的遠端）。值得一提的是，設計師應用了太七裡帶法的投幣機（slot machine）的攻擊設計，遊戲將要求玩家在動作展開的同時於特定時間內按下特定按鈕，能增加攻擊對手所造成的傷害值！

精彩的招數特效

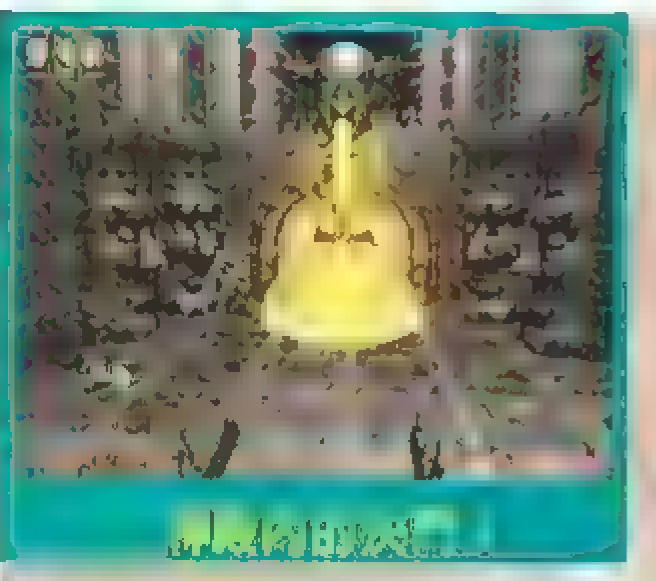
強調動作與冒險的遊戲

本文爲玩家介紹的銀刀劍客（Silver暫譯）是一套酷似太空戰士系列的角色扮演遊戲，故事主角DAVID是一名年輕的劍客，有一天，他美麗妻子被統治大地的邪惡魔法師SILVER強行擄走，於是，一場善與惡的衝突就此展開。

有太空戰士的影子

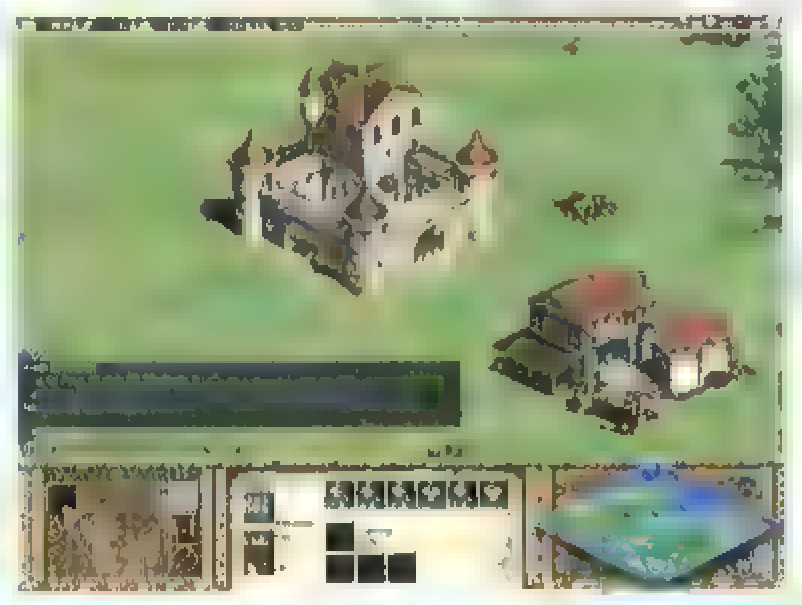
從遊戲的繪圖角度來看，太空戰士與銀刀劍客簡直就像是雙胞胎。然而，若玩家親身體驗這套遊戲，還是可以查覺到兩個作品之間的差異。例如銀刀劍客在整體上比太空戰士系列更強調動作與冒險；另外，銀刀劍客在處理戰鬥方面也自樹一幟，它利用即時戰鬥系統來進行打鬥，這點與太空戰士以回合制來處理戰鬥事件是不同的。玩家也只須點一下滑鼠就可以「輕鬆打」，這種感覺也絕對是在你玩劍魂（Die by Sword）時完全體會不到的。

八大法術與武器



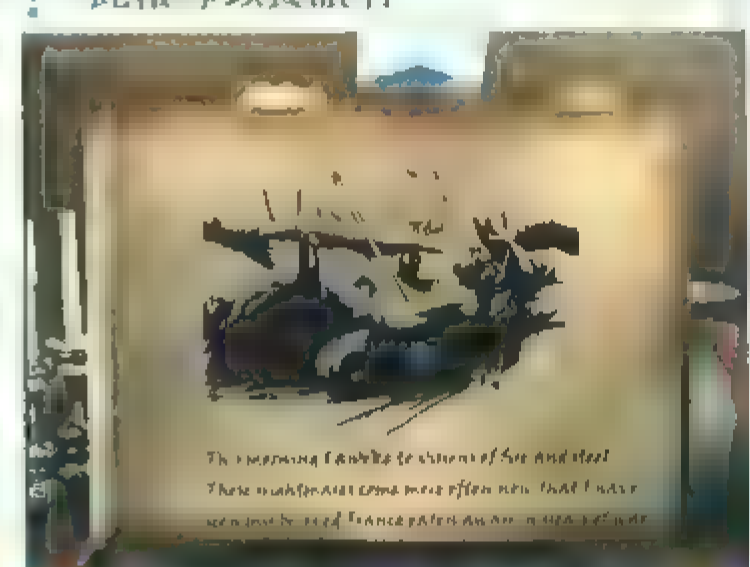
雖然銀刀劍客強調動作，但遊戲也有濃厚的戰術色彩。例如，玩家必須妥善管理己方隊伍的成員，在不同的場合下增加或換掉隊友，以因應狀況發生時的需求。遊戲也提供玩家琳瑯滿目的魔法與武器。魔法共分爲八大類，包括火術、冰術、治療術、時光術與強酸術等，而這些法術又再細分爲三級供玩家鍛鍊提昇。在武器方面共分八種等級，種類包括匕首、斧頭、弓、甚至投石器等；若玩家在戰鬥中已經彈盡糧絕，您甚至可以使用手和腳和敵人拼老命。

據了解，銀刀劍客的遊戲時間總長三十小時，共有二百七十個地點供玩家索，但有些地方不止須探索一次，因此大約有三百五十個「房間」等你光臨。和其它簡易上手的RPG一樣，本遊戲幾乎以線性方向進行；然而，劇情裡仍有一些事件是需要「迂迴」才能完成。由於遊戲畫面是以3D及2D混合構成，因此降低了硬體需求，另外，遊戲本身也只支援軟體驅動，因此不要求玩家要具備3D加速卡才能進入銀刀劍客的世界。


攻防皆優的城堡，可用來把守重要據點

當軟體業界巨人微軟（Microsoft）進入遊戲業界時，原本還有許多人在懷疑，微軟是否能夠拿出夠強勢的作品，來與其它在遊戲界已經浸淫多年的資深廠商相比；沒想到以中古世紀為背景的即時戰略遊戲－世紀帝國（Age of Empires）一推出後，就讓許多玩家改投入微軟遊戲的陣營，也確定了微軟確實有與其它遊戲廠商相抗衡的實力。

當世紀帝國及其資料片：羅馬霸主（Age of Empire Expension : The Rise of Rome）大受眾人歡迎之餘，世紀帝國二代也正在緊鑼密鼓地籌劃當中。目前本刊編輯部獲得一些有關該遊戲的最新動態，特地在此報導以饗讀者。


劇情模式的故事介紹

九大勢力逐鹿天下

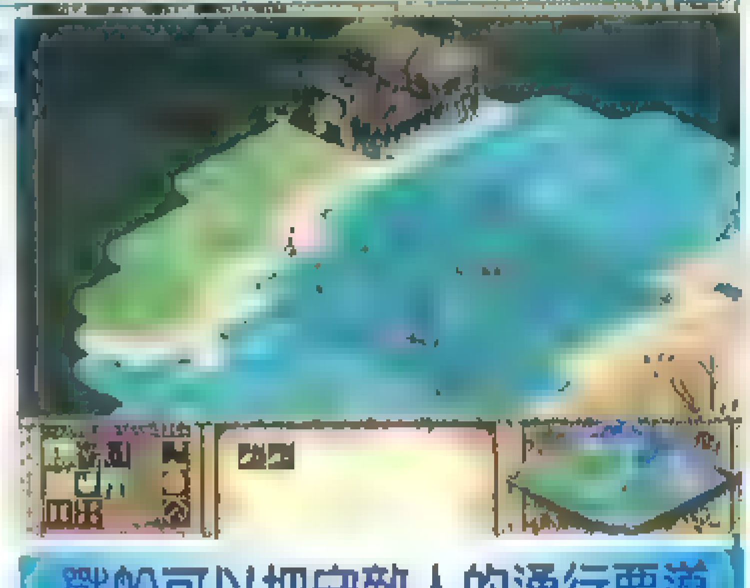
把城堡建在敵人市鎮中心旁便穩贏了

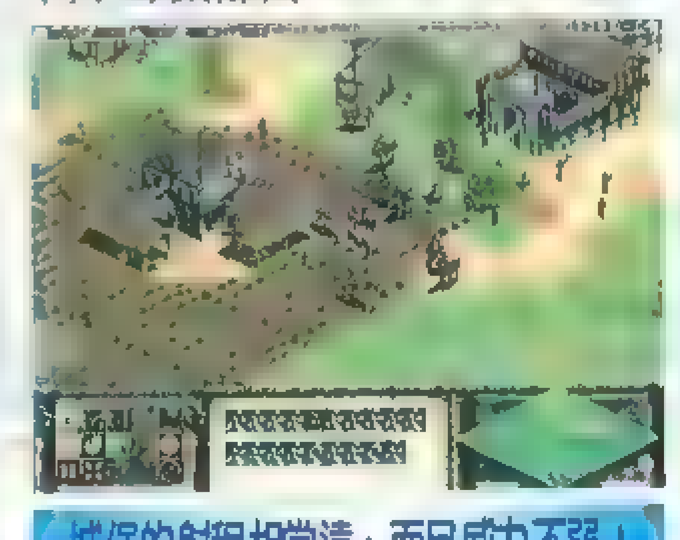
二代中最強大的攻城器Trebuchet

這一次共有九種民族或勢力可進行角逐，除了我們較熟悉的中國及日本之外，還有薩拉森、條頓等古老民族，也正在世紀帝國二中虎視眈眈，預備與其它勢力一分高下。

這次的時代同樣也有四個等級，分別是黑暗時代Dark Age、中古時代Middle Age、封建時代FeudalAge及帝權時代Imperial Age。每個時代能研發的科技與前一代也有相當大的差別，如這次在帝權時代所能研發出的化學（Chemistry）科技，可以研發出各種威力強大的火砲部隊，這是前一代所沒有的。

這次可使用的部隊限制也達到200人之多，不過玩家最好衡量一下自己的配備是否足以負荷，以免嚴重影響遊戲的流暢度，甚至導致當機。

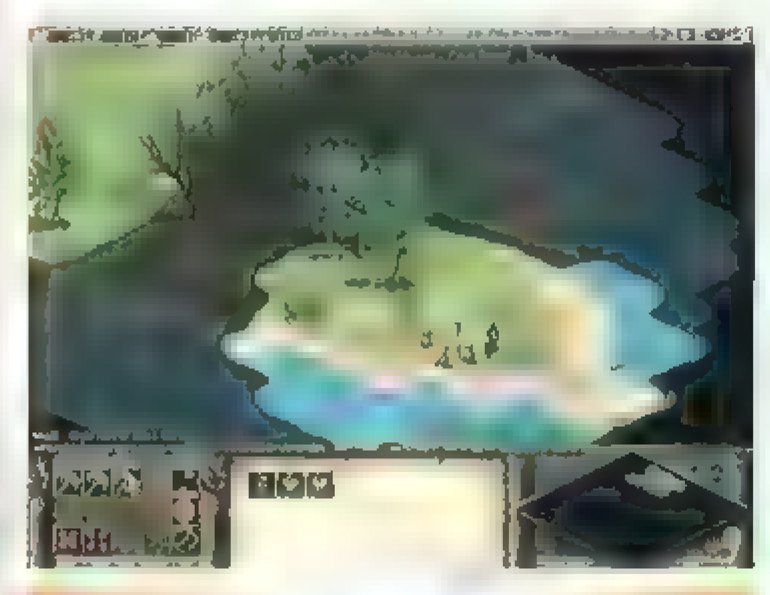

戰船可以把守敵人的通行要道


城堡的射程相當遠，而且威力不弱！

新加入的遊戲模式

加入Regicide（國王PK賽）模式，每個勢力在一開始時都有兩座城堡、兩個國王（以前一代之雷射兵為形象，頭上有代表該勢力顏色的王冠標誌）及十個村民，資源則有木材500、食物500及石頭150單位。

壯大的軍容，聖女貞德加油！



空有雷射兵的外形，但能力差遠了！

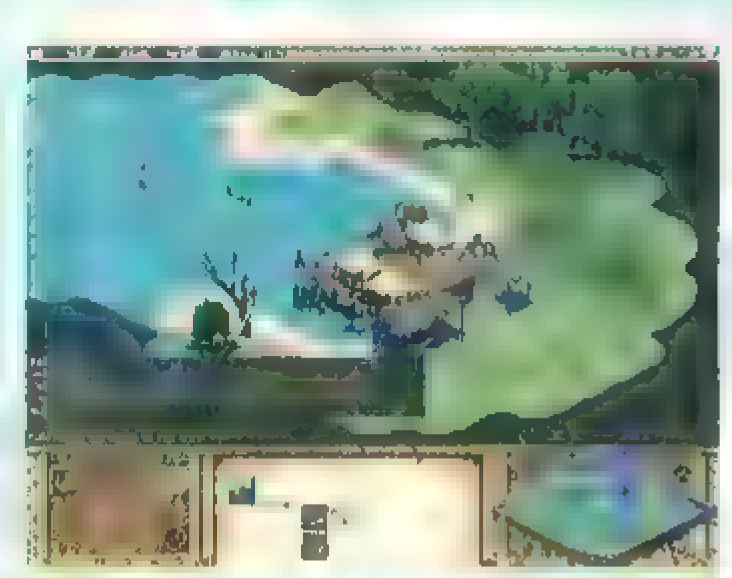
該模式的目標為擊倒其它勢力的國王，若兩個國王都被消滅，則該勢力則宣告失敗，不過國王可以躲進城堡之中，這點倒頗類似西洋棋的國王進城堡之特殊規則。

基本上這個模式的設定相當有趣，因為城堡的攻防能力相當強，所以要攻下對方，通常得要進化到封建時期，才有可能建造攻城器具打下城堡；另一方面，由於剛開始時沒有金錢，而製造戰鬥部隊及研發某些科技又得用到它，所以得立刻找尋金礦並加以開採，才能夠發展勢力。

不過頗可惜的一點，電腦的人工智慧有點問題，身為命脈的國王竟然會單身深入敵方勢力範圍，當兩個國王都被守方的城堡消滅時，電腦勢力也就自然瓦解，可說是不攻自破，希望屆時正式版出來時能夠改進此一缺失。

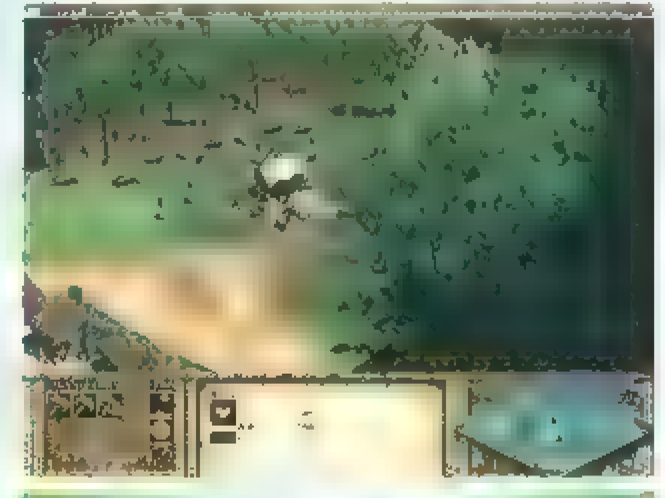
故事模式目前只有法國之聖女貞德（Joan of Arc），一共有六關，讀者可以從所附圖片看到其壯觀的地圖景觀，一般的戰鬥可是看不到的哦！

[illegible]



漁船所捕捉的漁獲是最佳食物的來源之一

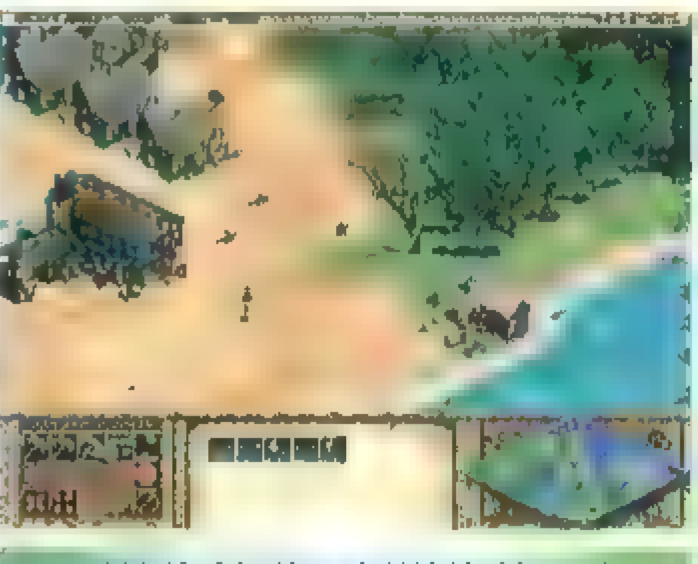
在資源收集方面，原本的穀倉及儲藏窖取消了，改成磨坊(Mill)、採礦場(Mining Camp)及伐木場（Lumber）三種，分別收集食物、金礦及礦石、木材等資源，而這三種建物也可以分別研發相對應的開採技術，讓玩家可以更有效率地收集資源。



伐木場要比一般建物小上一號

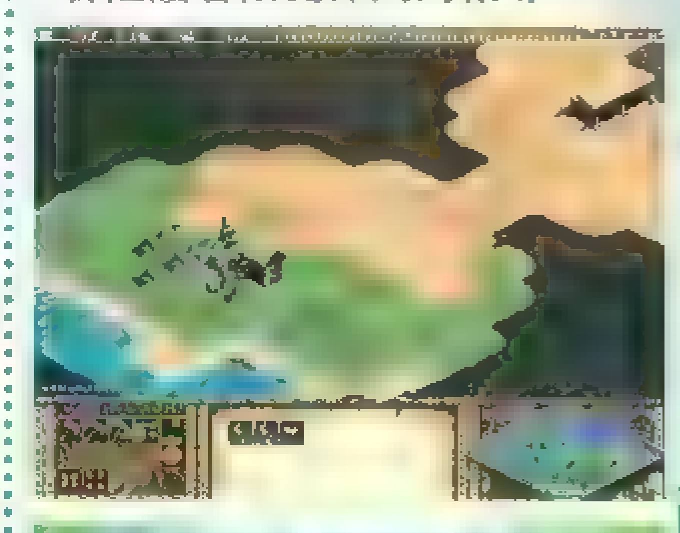
這一代的農漁方面也有些變動。村民在一開始便可以耕種田地，但同時只能有一個村民收割，所以效率沒有以往來得佳；而海上方面，漁船除了一般捕捕漁方法之外，還可以建造漁場（Fish Trap），這類漁場會自行回復擁有之漁獲量，但一個漁場只能讓一個漁船使用，因此在二代中，只要木材資源充足，食物也就相對地不虞缺乏了

這一代的市場著重在資源方面的功能，最主要在於買賣所擁有的各項資源，如此就不會有某項資源過少的問題；而市場所能建造的Trade Cart（貿易馬車）及港口的Cog（貿易船）也是本代特色之一，這兩種商業單位可以在己方及對手雙方的市場或港口間穿梭，並依其路程遠近來決定獲得金錢的多寡，而不需耗費任何資源。



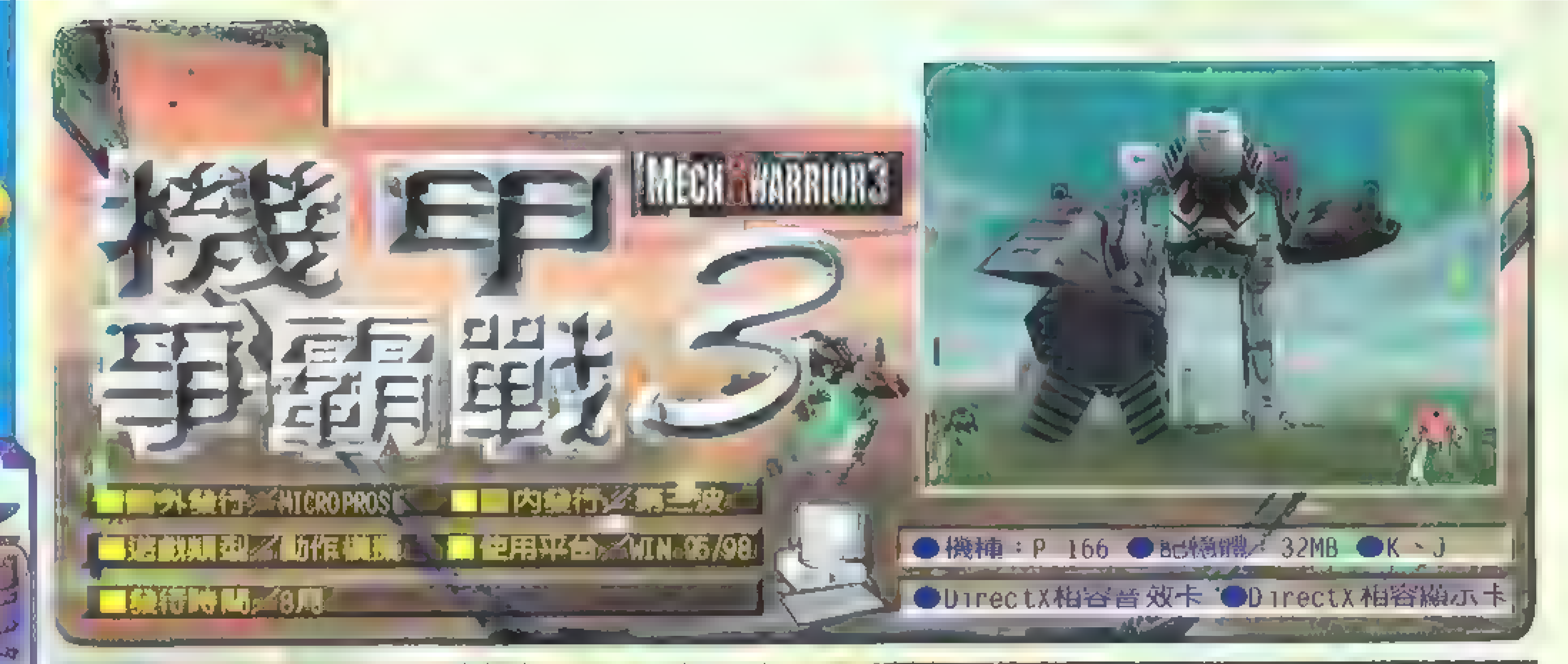
可馴養的羊群是新增的特色之一

世紀帝國二代的確有相當多的特色，不過由於篇幅有限，所以無法在本文中盡述；如果有可能的話，在下期再為各位讀者做更深入的報導。

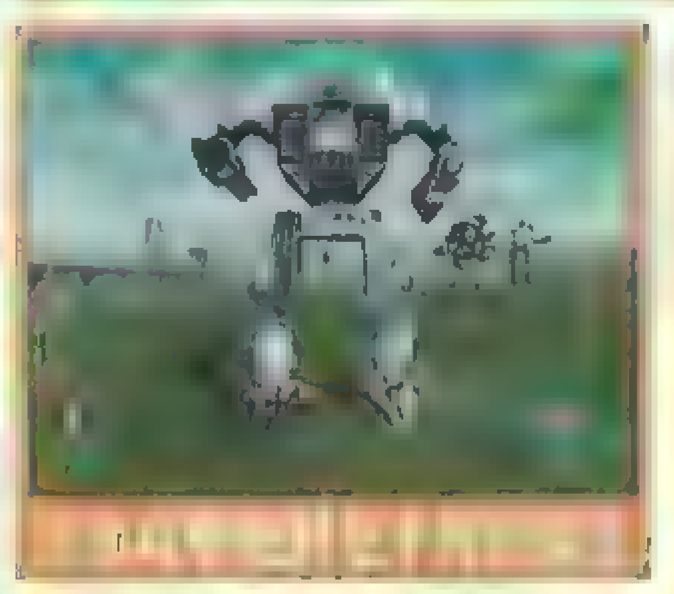


金礦是相當重要的資源之一

機甲爭霸戰3



最火爆逼真的科幻機器人戰鬥遊戲



歡迎來到機甲爭霸戰3的世界，這是全球最賣座的科幻模擬戰鬥遊戲的第三套作品。如果您是第一次進入機甲爭霸戰的世界，我們竭誠的歡迎您，並將為您準備一次狂野之旅。

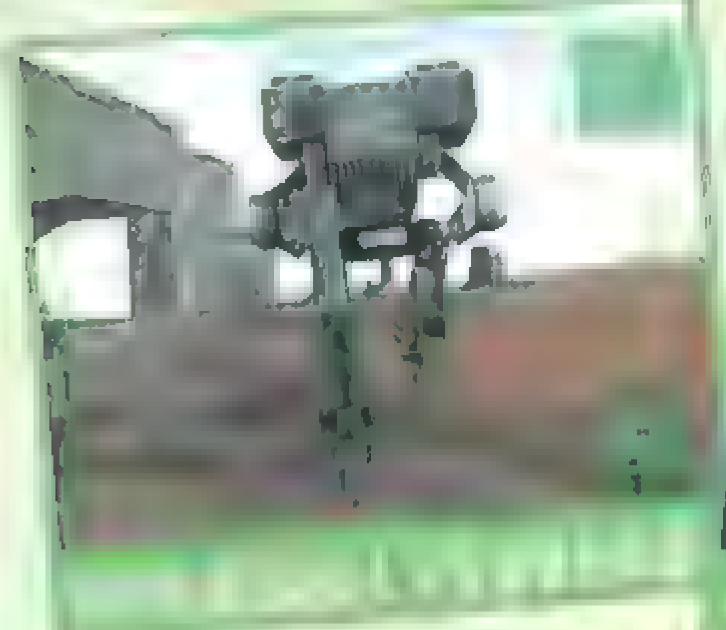
根據國際知名的BattleTech系列的紙上遊戲和小說，機甲爭霸戰3的時空背景設定在由巨人類人戰爭機器，也就是戰鬥機甲（BattleMech），主宰戰場的未來。然而，機甲（Mech）並不是機械人。置身在這些極具威力的戰爭機器的駕駛艙內的，是被稱為機甲戰士（MechWarrior）的駕駛員。有些是貴族出身，來自於統治宇宙的五大貴族家族。其他則是來自於窮鄉僻壤的農業世界，或是熱鬧、擁擠的主星，並由基層向上晉升。無論如何，他們都擁有成為機甲戰士的必要實力。

精彩且詳盡的背景設定

BattleTech世界和其故事，擁有精彩且詳盡的設定，以數百萬字及科幻文學的手法記載人物、戰爭和歷史。機甲爭霸戰3由故事的中途切入，身為愛瑞德尼輕騎兵（BattleTech中最菁英的戰鬥單位）的一員，您被要求謹守數世紀前光榮的傳統。

成為輕騎兵將是您的生活重心

身為菜鳥的您，即將展開的訓練將是一段相當艱苦的日子。從現在開始，您將經歷體驗一連串未知的事件。當加入輕騎兵後，您將會希望自己從未出生過，然而，當訓練結束時，您將更發現自己的能力和極限，遠遠的超過自己所想像的一而您也會成為地球聯盟了有史以來最傑出的戰士。



身為機甲戰士和亞瑞德尼輕騎兵菁英的一員，您必須瞭解您的機甲的每個系統、次系統以及備份系統，還有所有的系統如何連結、支援或是整合。即使在最艱困的狀況下，包括敵方的砲火下，您仍能在睡夢中將其分解、重組。

然而，更重要的是，您將學會如何駕駛戰鬥機甲進行戰鬥。其次重要的是，您必須瞭解如何讓您的戰鬥機甲和超越所有預設的極限。您也將被教導關於敵人的生存、思考以及戰鬥方式。透過這些知識，您可以取得戰爭的控制權，並且限制敵人於戰術上的選擇。

創造並選擇一名機甲戰士

在選擇了會戰、訓練、立即行動，或是多人遊戲之後，您必須選擇一名之前所創造的駕駛員，或是創造一名新的駕駛員。由於機甲爭霸戰3會自動的追蹤每一個機甲戰士在遊戲中的進度和狀態，選擇一名已經存在的駕駛員將會顯示該駕駛員已經完成的任務，並且標示目前所要執行的任務。並在按下Accept鈕，便可以自動的從該駕駛員目前正在執行的任務重新開始遊戲。

右上角的戰略地圖相當好用

夜視鏡追蹤敵人

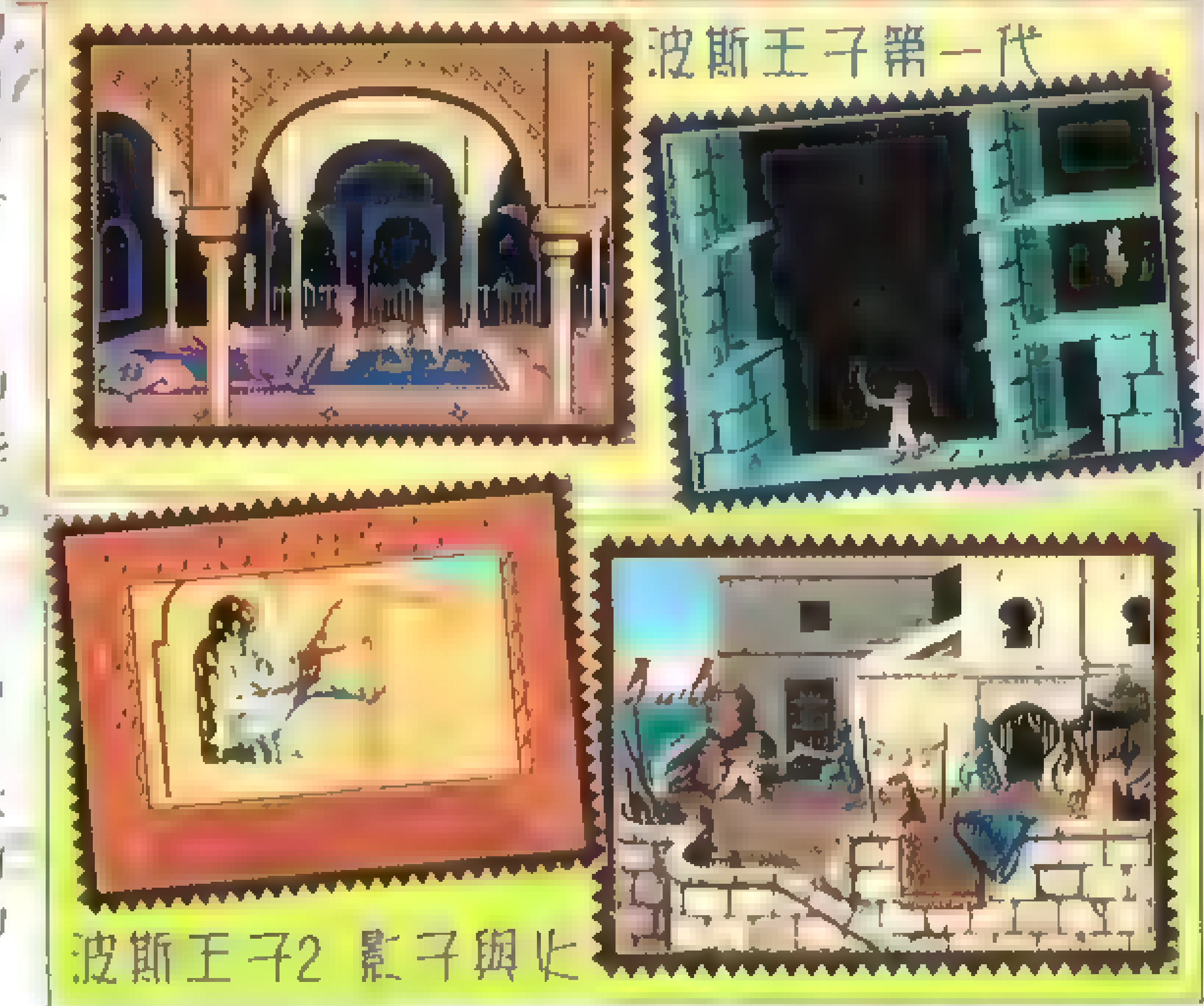
各種警訊一一流露

轟動一時的波斯王子續集隆重登場

Red Orb運用新的架構、3D的環境、均勻分配的戰鬥與冒險和極為浪漫的故事情節，為它的經典動作冒險遊戲注入一股新的活力。Elvis Bacon的確看到了Prince of Persia 3D的成長。

一個知名的遊戲通常都擁有知名人物。就好比Mario或和Sonic，或是在PC上的Lara、Duke Nukem和Larry Laffer。及一些想成為知名人物的，像是Elexis Sinclair。Jordan Mechner堅決的表示，Prince of Persia－它會走、會跑、會跳，必定在PC玩家最愛的遊戲人物排行榜前十名之內。

一個單純的王子，但是卻帶給大家極大的影響以及樹立一個浪漫英雄的典範。目前他正準備於今年10月回來，在第一次冒險的10年之後，或說是在續集的5年之後。


波斯王子第一代

波斯王子2 影子與火

可輕易上手的魔法遊戲作品

Red Orb's Andy Pederson，Prince of Persia 3D的製作人，承認目前3D充斥的遊戲環境，像是Tomb Raider或是Half-Life，對他們在故事情節、架構、繪製和3D製作上所帶來的影響。他也舉出一些遊戲，像是Deathtrap Dungeon，如何來避免在遊戲的控制上易犯的錯誤（在戰鬥時的攝影模式）。

然而，他表示Prince of Persia 3D其實是一個非常簡易的遊戲，每一個人都可以輕易的上手。Prince of Persia 3D被設計成為截然不同於一般時下的3D動作冒險遊戲。

▼百分之25是最原始的決鬥場面

各種寶物或建築精彩呈現

並不令人意外的，Prince of Persia 3D依然保有在之前的遊戲中所出現過的物品，像是補血瓶或是其它可以拿起來的物品和陷阱。Pederson相信遊戲必須要保留原有的特色，即使改為3D立體環境，依然要保持Persia獨特的風格。這些特色就是具有神秘色彩的背景和建築、具有感情的人格特質、強烈的浪漫故事情節或是均勻分配的冒險和戰鬥。就好像一個線性公式，在15個由易而難的等級中，混合了類似的謎題、陷阱和戰鬥。每一個任務的目標在開始時便說明的十分明確。簡單的說，例如玩家必須從A點到B點，而在玩家和一扇門（或是別的東西）之間有四個警衛，一個會崩塌的地板，一個陷阱或是其他東西等等。並沒有設計類似像需要和他人談話或是其他的互動等等的過關要素。因為那些東西只會讓任務更為複雜更難解決，並沒有多大用處。

具有神秘色彩的背景和建築

浪漫充滿神話與魔法的遊戲故事背景

遊戲的故事是從Prince of Persia 2之後接著發展的一英雄、惡棍和少女所組成的典型阿拉伯神秘故事。附帶的條件就是，王子是一個和正常人一樣的普通人物。

Assan國王，也就是Sultan的弟弟，本來找出一位公主，來作為他半人半虎的兒子Rungor的結婚對象，但公主突然消失並且嫁給了我們的波斯王子。Assan被激怒了，他誘惑王子和公主進入一個圈套內。王子在被擊敗後，被丟棄於地牢內等死，而公主被綁架到Rugnor居住的山上。

十五關步步危機的生死關卡

由此我們可以知道，玩家開始時是在地牢中，經過十五個不同的關卡（包括皇宮、錯綜複雜的迷宮、神秘的廢墟、巨人的飛船和奇異的堡壘）去解救他被綁架的愛人。

還是甚麼？Jordan Mechner承認他無法分別這些卡通圖案是他所親手繪製的還是他雇用的人所繪製的。在設計Prince的動作時，Mechner首先讓他的哥哥Dave在舞台上表演一些動作，然後把他的動作掃瞄到畫面上來創造Prince著名的衝刺和跳躍。

玩家可以發覺王子那些細膩動作非常的順暢，跑和跳、連運用雙手翻騰的動作都是如此的流暢。Red Orb是運用職業級的運動員來表演這些動作，再利用Disney風格的動畫科技所製作出來，結合了繪和電影的連續鏡頭方式，加上3D Studio Max協助架構，再用Motivate和NetImmerse讓它栩栩如生。

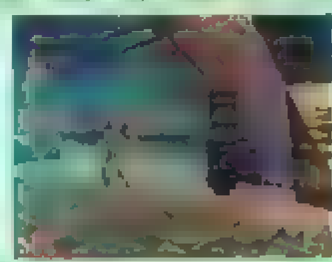
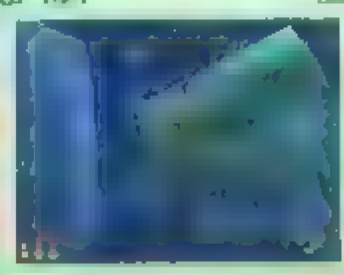
啊！不小心把頭盔弄掉了，快撿起來！

精益求精的3D人物造型製作

Pederson相信用這種方法可以讓他們捕捉到更細微的動作和方向，轉彎時的方向感或是物體的質感也比較好。他也指出捕捉動作的缺點，像是在角落和在平地上的動作可能會和他之前所捕捉的動作有所不同。當你在一個向上的斜坡上行走時，重心會從肩膀轉移到臀部，或是間間打高兩大的人，當站在向下的斜坡時的站姿等等…

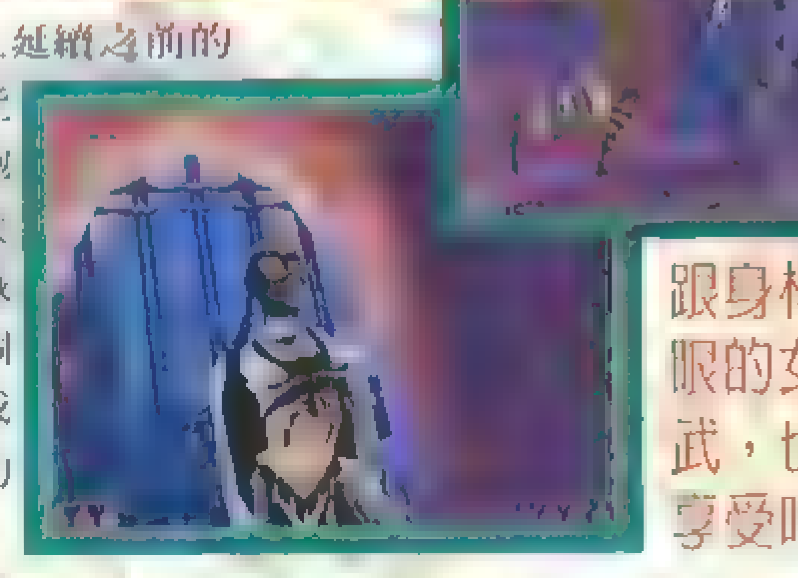
這些努力讓Prince of Persia 3D和其他那些以動作捕捉方式製作的遊戲大不相同。它比較像是將他之前的遊戲方式3D化，比較一下當他在跑步和在滑行時那些極細微的動作，或是些高難度的跳躍，用指尖在極為險惡的懸崖邊爬行。

▼王子的各種動作的都是如此的細膩

冒險與動作綜合的魔法遊戲

照Pederson所說的，在Prince of Persia 3D中百分之75是冒險，百分之25是動作。Prince of Persia不可能是完全沒有戰鬥場面的遊戲。它一點也不花俏，完全就是最原始的決鬥，而玩家們在決鬥中找到樂趣。Prince of Persia 3D中有許多戰鬥，一共有30位不同的對手，而重點則是簡單並且延續之前的風格。而玩家也不能亮出武器到處跑來跑去。這是為了將這套遊戲的冒險部份和戰鬥／謎題部份作一個分界，才不至於變成套像是第一人稱的射擊遊戲。



跟身材如此養眼的女刺客比武，也是一種享受吧！

操作一級容易 手指神功即可上手

偶不是在跳舞！

在戰鬥時，所有的動作都可以由最簡單的數字鍵來操縱。玩家可以選擇三種武器（彎刀刀、雙口棍和雙刀）。運用這些東西玩家可以展開高、中、低姿態攻擊、假動作或是閃躲等等。玩家也可以結合幾個動作來創造新招術，但是就要看自己對控制的方法熟不熟練了。在完全3D的環境中，表現的好壞就要看有戰鬥時攝影的角度和場景運用得如何了。

對長距離的攻擊Prince of Persia可以使用弓這項武器，它被刻意設計成低命中率，Red Orb目前仍在為它最後的瞄準做調整。遊戲中有許多種類的箭可以使用，可以不斷的補充，或是加上一些魔法功能。

▲對長距離的攻擊可以使用弓

解救公主現在開始 復古風潮魔力展現

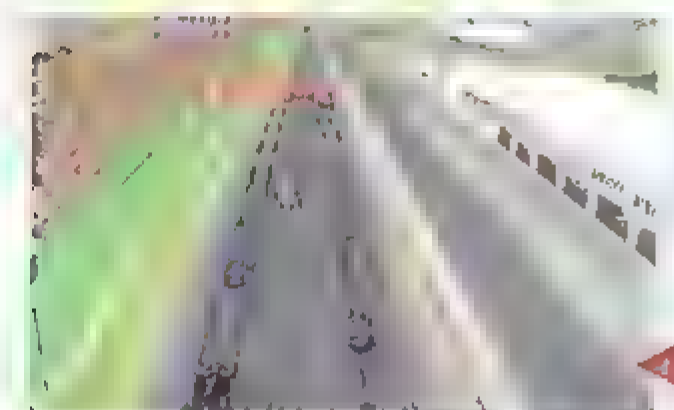
Prince of Persia 3D是一套有復古色彩的遊戲。這不是指科技上的復古，它在建築物和人物上運用的3D技術都是目前最先進的。但遊戲方法回復以前那種簡單的方式，製作小組試著找出人們在玩電腦遊戲時那種最原始的快樂。可以說他是一個既新鮮但是又似曾相識的王子。

熱血男兒 FORMULA1 RACING

■國外發行／EIDOS ■國內發行／第三波
■遊戲類型／運動 ■使用平台／WIN95/98
■發行時間／8月

●PENTIUM 90●16MB RAM ●K、J、方向盤
●WIN95相容音效卡●援3DFX卡

最流行的F1賽車 完全真實呈現



在電腦遊戲界最為流行的賽車種類為何？那便是F1大賽車。為何F1大賽車會如此受歡迎？首先，從電視上便可以獲得許多豐富的相關訊息；其次，由於F1方程式賽車協會的幫助，使得遊戲設計者相當容易能夠取得必要的資訊。最後，透過F1方程式賽車的盛名，設計公司幾乎不用花費太多的腦筋，便可以獲得免費宣傳的效果。

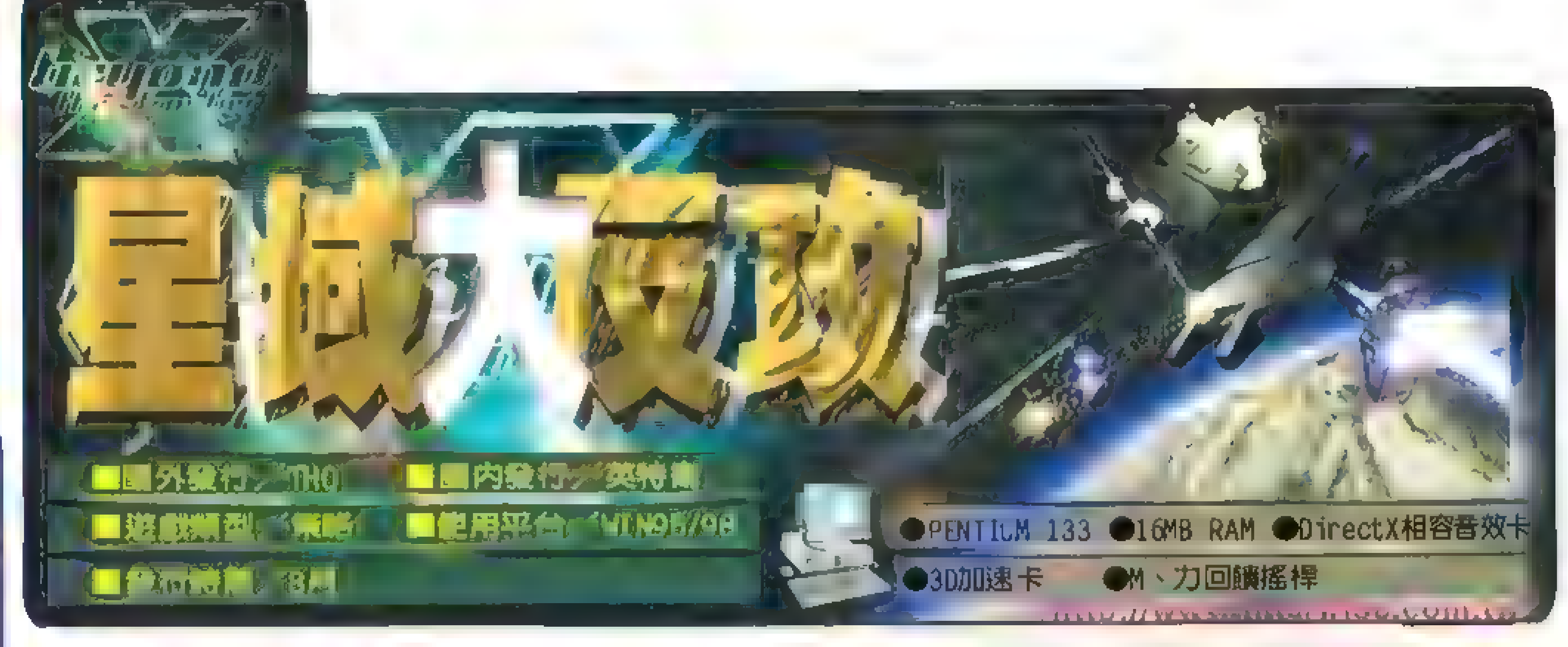
◀從高空俯瞰車道的四周，依稀可以看到附近的農地和遊樂園

簡易的操作介面 上手相當容易

▲注意到了嗎？地面上留有輪胎印和煞車痕喔！

『熱血男兒』擁有相當簡易的操作介面，包括一目了然的遊戲選單，以及相當容易上手的操控方式。在遊戲的設定上，為了輔助剛入門的初學者，『熱血男兒』提供了多種輔助駕駛的功能，例如過彎時自動減速、駛出跑道時自動歸位等等；在所有的功能全開的狀況下，除了一些難度較高的彎道之外，玩者應該可以很輕鬆的駕馭車輛。在進行遊戲之前，玩者可以從眾多的F1賽車車隊中，選擇欲加入的隊伍，這個動作將會影響日後進行比賽時，玩者所操控的車輛的外觀及性能；而所有的車隊都是根據F1大賽車的官方資料所設定的，因此擁有相當的真實度。

多樣的遊戲視野，讓玩者更容易獲得全方位的比賽資訊。

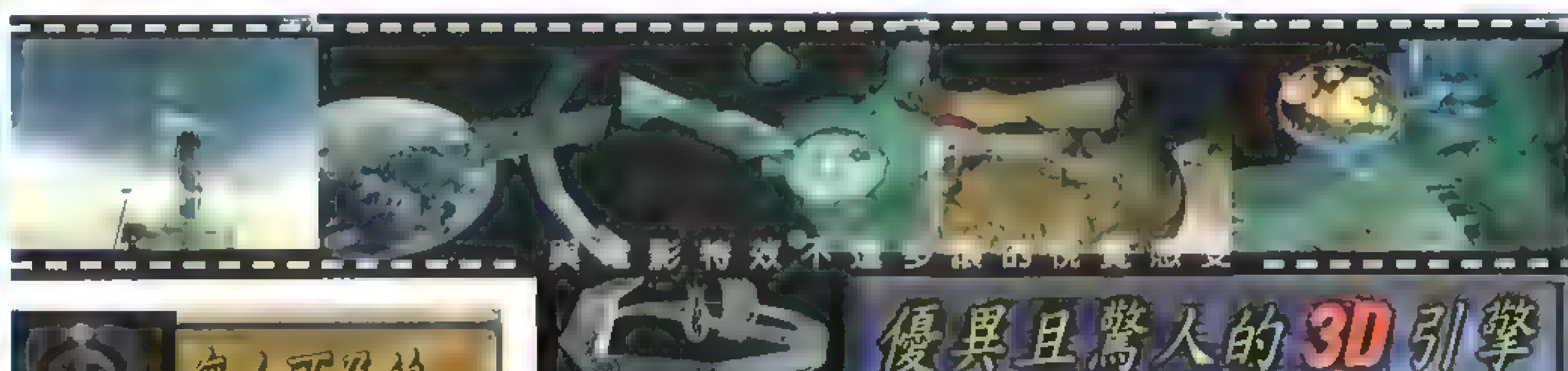


星域大反攻

■國外發行：THQ ■國內發行：英特衛
■遊戲類型：策略 ■使用平台：WIN95/98
■上市時間：3月

●PENTIUM 133 ●16MB RAM ●DirectX相容音效卡
●3D加速卡 ●M、力回饋搖桿

在人類發明了超空間跳躍……[illegible]……一下子縮小許多，人類在探索宇宙的夢想也不再遙不可及，但自大的人類卻被自己建造的機器人逼出了太陽系……[illegible]



真實電影特效不遑多讓的視覺感受

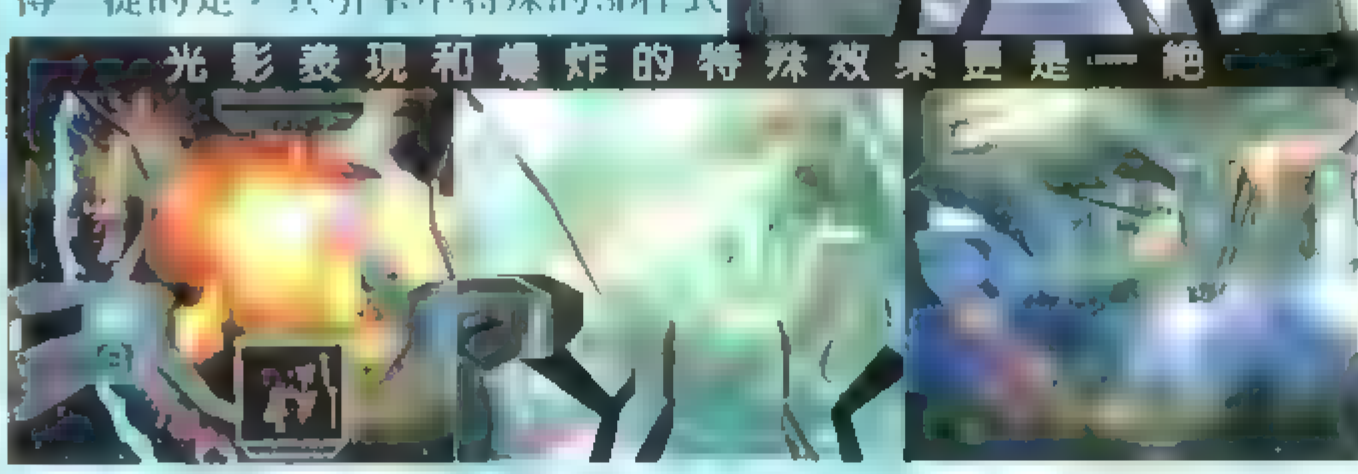
無人可及的強烈企圖心！

星域大反攻（X:Beyond the Frontier），是一款企圖心強到嚇人的遊戲，這一款太空模擬遊戲，加入了許多讓人驚喜的巧思和構想；在遊戲中，玩家除了可以駕著戰機與眾多外星人進行激烈的星戰外，還可以在不同的太空站中買賣各式物品，進行交易以賺取資金；玩家更可以利用這些資金打造屬於自己的太空站，開採太空資源，發展各式武器，建立自己的太空勢力範圍，多樣化且獨特的遊戲方式，使得遊戲的類型本身就是個話題。

優異且驚人的3D引擎

而遊戲3D引擎的優異表現，除了在星際外觀的呈現，和許多太空船艦的精緻圖像上都看得到外，光影表現和爆炸的特殊效果更是一絕，遊戲中所有過場動畫皆直接使用遊戲畫面作表現，真實而令人驚豔；喜歡炫麗畫面的玩家們絕對不可錯過；而更值得一提的是，其引擎中特殊的3D程式技術：AQC（automatic qualitycontrol）會自動根據玩家所擁有的3D加速卡作最佳化的處理，不管玩家所擁有的是什麼樣的加速卡，此一技術都會將加速卡的功能在流暢進行的前提下發揮到最極限，玩家不用再做任何調整，即可在最順暢的遊戲效果下享受到炫麗的3D圖形效果，其製作小組的用心可說令人感動。

光影表現和爆炸的特殊效果更是一絕



自由度無人可及

各種戰鬥型船艦、運輸型船艦和體積巨大的太空站總數近一百種

再說到遊戲進行時的表現，星域大反攻能讓玩家在大到嚇人的星際區域內，自由自在的漫遊，玩家可以在各種不同的太空站和太空資源工廠間進行貨物的交易，更可以和爲數驚人的各式太空船艦互通有無或交換情報，目前所知遊戲中的各種戰鬥型船艦、運輸型船艦和體積巨大的太空站總數近一百種，更營造出獨特而令人流連忘返的星際戰爭感覺

另外，玩家如果心情不好，還可以挑起戰爭，甚至進行佔領太空站的動作；不只這樣，爲了跟宇宙中其它種族互相抗衡，玩家還可以建設自己的太空站，開採漂浮隕石中資源等動作；而太空站上的各種設施更可依玩家所需而建造，以提供必要的支援；你以爲這樣就結束了嗎？還早，正因爲在遊戲中太空星戰總是在所難免，因此玩家更可以購買零件、研發武器，以改造自己的戰艦，讓自己在星戰中無往不利。

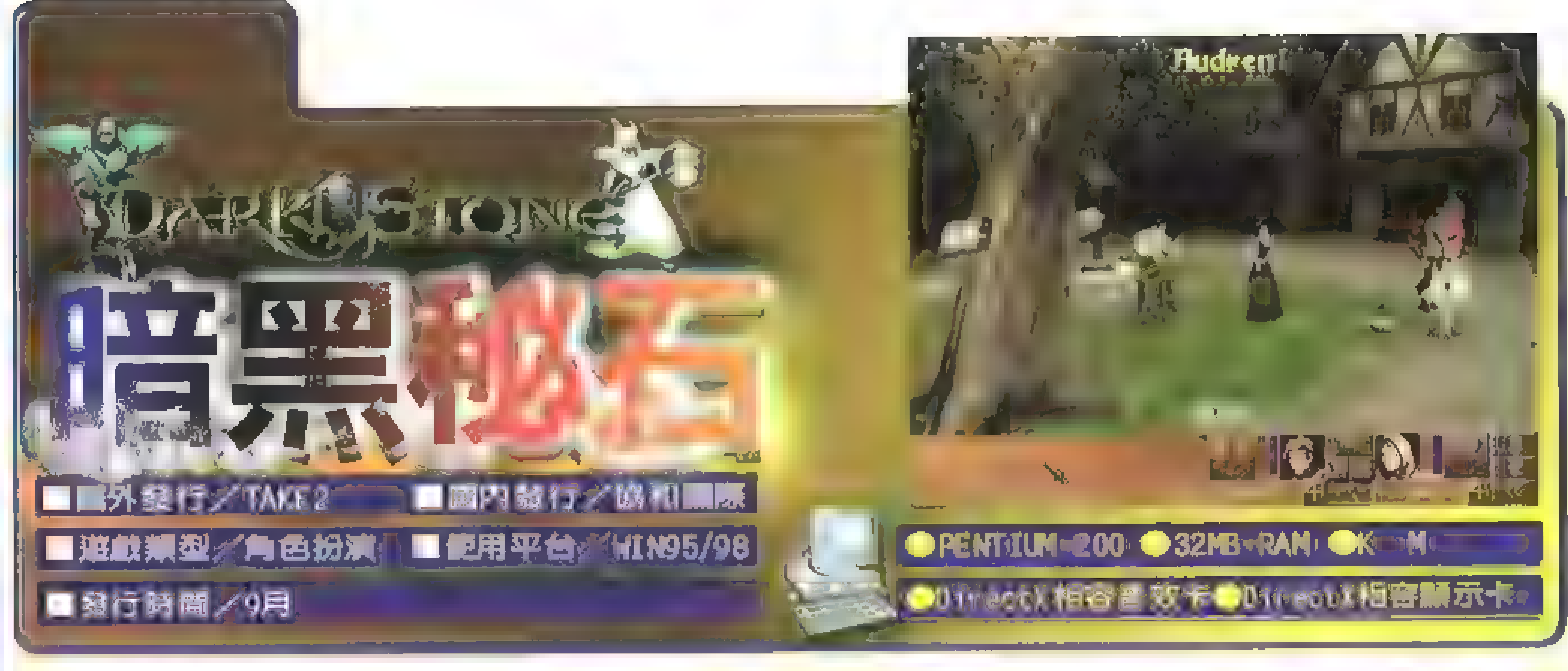
如果這麼多特點還嚇不到你，那再告訴你：因爲遊戲中有一場大陰謀正在進行，而人類的生死存亡全賴玩家的表現，你必須周旋於各個外星種族之間，收集情報，運用智慧抽絲剝繭，以

達成拯救人類的偉大使命，或者利用這些外星人之間的誤會，挑起對立，消滅對你懷有不軌野心的其它外星種族；如此高的遊戲自由度，絕對讓玩家深陷其中，爲之著迷而無法自拔。

玩家可以購買零件，研發武器，以改造自己的戰艦

玩家如果心情不好，還可以挑起戰爭，甚至進行佔領太空站的動作

說了這麼多，有些玩家或許會想起幾年前以高自由度而吸引無數星戰愛好者的精典遊戲：銀河飛將－私掠者；不過這次星域大反攻不但遊戲格局大的嚇人，自由度更高出數倍，而遊戲精采的圖形表現更非數年前的遊戲所能相提並論，無論你是喜歡像縱橫太空（Free　Space），同盟鐵翼（X-Wing Allience）這類型的太空模擬遊戲，或像和平帝權這種星際策略遊戲，面面俱到，自由度極高的星域大反攻都是你不可錯過的一套遊戲！



回到戰士們的天堂～中古世紀！

和……化身為魔龍的邪惡巫師……

……閃法珠的神秘力……

……Delphine……

八種職業任君選擇

……與Direct3D相容的3D引擎……

……亂數創造出來的世界中……

……以上的人數進行遊戲……

21軍團 全面引爆美中大戰!

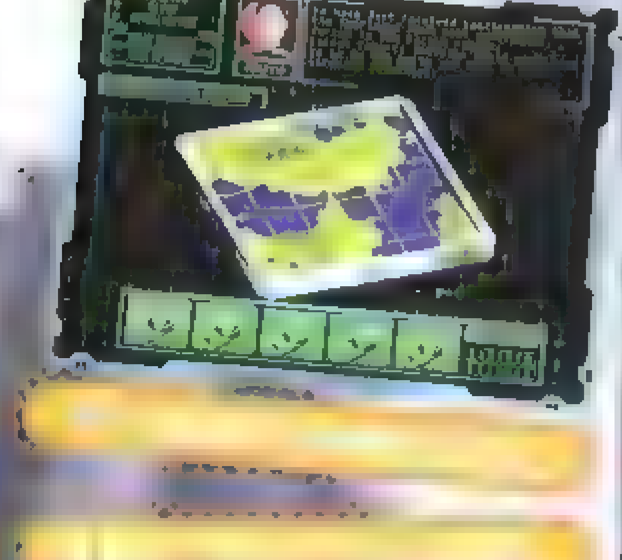
知名的軍事電影小說家 湯姆克蘭西，以「虹彩六號」在遊戲界佔有一席之地後，接下來更以目前最熱門的中共間諜案為話題，描寫當中共入侵俄羅斯後，美國發動最後秘密武力的故事。

在遊戲中可以看到許多先進的科技武器，包括了坦克車、直昇機、大砲、車輛、電子作戰單位等，總數超過四十種以上！玩家可以視實際的需要調配武力，在四十個單人任務、與十個多玩者對戰地圖中，展開刺激的對決。

戰略結合戰術與

「21軍團」大膽地結合戰術與戰略兩種類型，成為新型態的即時策略遊戲，玩家可以同時選擇十六個作戰單位，在以真實地點為架構的3D地形上展開戰爭，玩家可以展開勘查地形、空中突擊、涉水而過、安置地雷與摧毀建築物等工作。

作為指揮官的玩家們，可以藉由最新的作戰方式，試著在損失最小的情況下，成功地完成任務目標；而且除了以陣型規劃地面武力的進攻方式之外，有時候還可以召換空中或炮火支援，並隨著戰役的推進，未來更可以研發更先進的作戰單位。



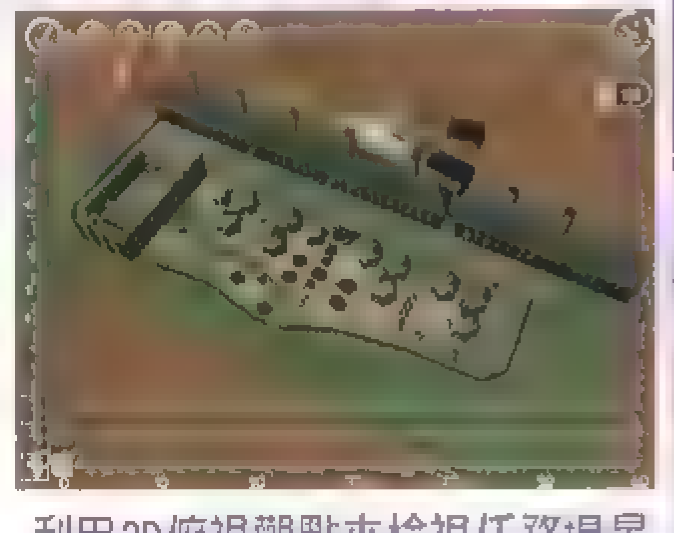
詳實的歷史考據

1940年無疑是世界歷史上最黑暗的年代、但它同時也是充滿勇氣、膽量及剛毅的年代！而這次由捷克斯拉夫人所組成的Illusion Softworks所推出、TalonSoft發行的「危機最前線」(Hidden & Dangerous)，完美結合了「除暴特警隊」動作及「魔鬼戰將」策略的成份，企圖成為改寫戰爭遊戲歷史的第一人。

本遊戲詳實的考究了二次世界大戰的真實資料，包含大戰的戰場地形、合適的制服、車輛、建築物及武器等，而且所有遊戲中出現的物件，皆是先根據規格藍圖做出3D模組、並佐以歷史上詳盡的資料統計製作而成，場景則涵蓋諾曼第、德國、義大利及多瑙河等，幅員相當廣大，至於最特別的，便是加入了即時世界的事件發展，無論玩家是否身在其中，都會按照史實演進。

任務的時間包括白天與晚上

場景涵蓋冰天雪地的區域


利用3D俯視觀點來檢視任務場景

融合多種遊戲類型

危機最前線的遊戲包含了幾種不同的類型，包含即時策略、戰術策略及動作，在遊戲中，您將可以從四十位盟軍突擊隊員中，選擇四名菁英進行控制，並能任意切換隊形與控制人員，外加遊戲共有三種視角切換，包括第一人稱、第三人稱及俯視圖等，供您進行協調作戰調度。

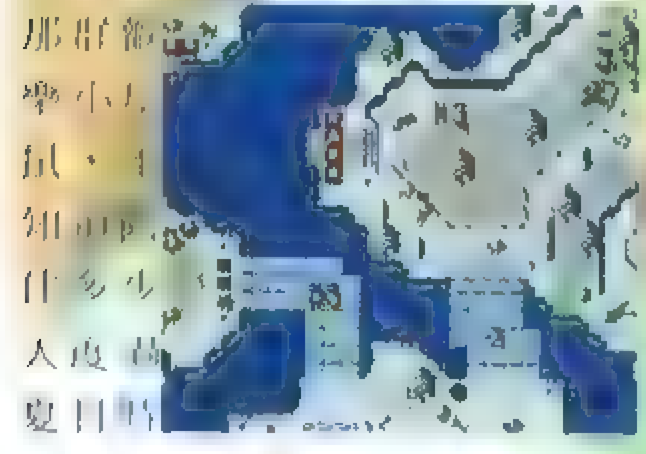
二次世界的大戰的飛機從空中呼嘯而過！

先進的3D繪圖引擎

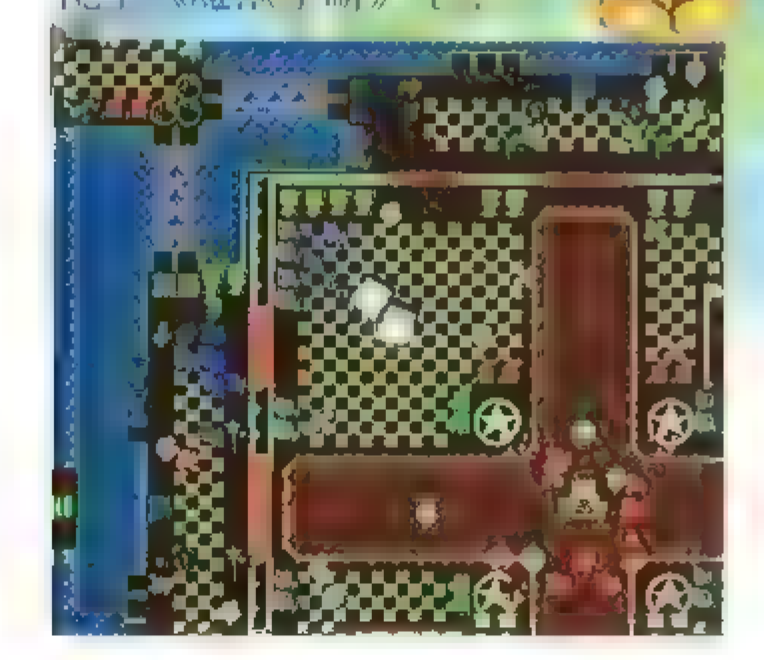
藉由專屬的遊戲引擎Insanity，「危機最前線」成功地營造出真實的地形、五顏六色的光影、自然的氣候變化、以及擬真的角色動作，這些分佈於德國、義大利、挪威、多瑙河等地點的二十幾個任務，都擁有獨特的關卡場景。

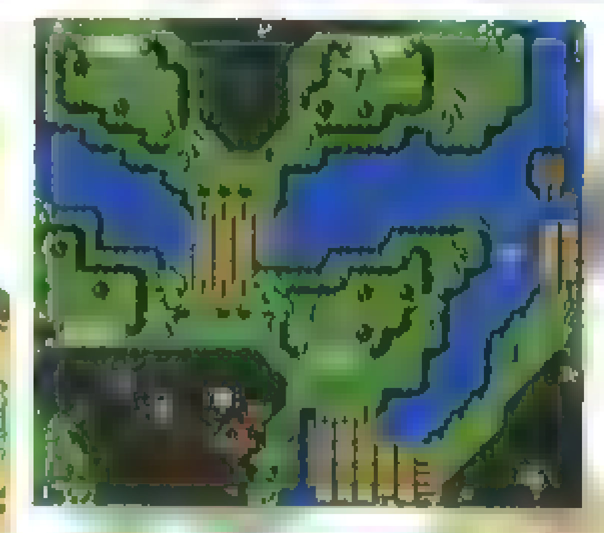
玩家們還可以進行一些異想天開的舉動，例如竊取敵人的飛機、坦克，爆破油田、或在森林放火等，提供大家完全開放的想像空間，而且不同的關卡便需要不同的任務目的，玩法多元化，當然，也不會忘了支援動力回饋搖桿，讓感受更為真實！

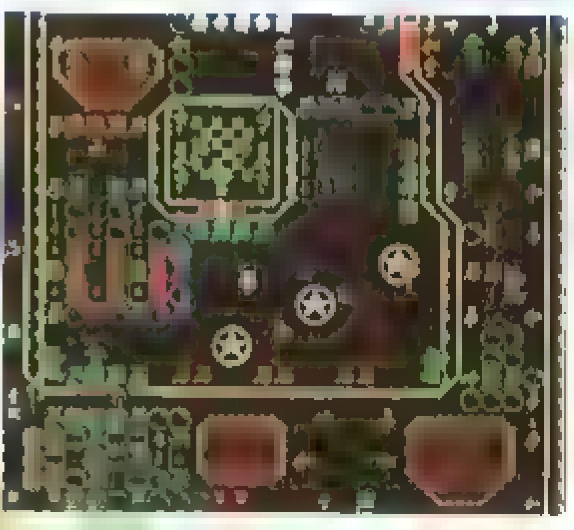
還記得早期電腦的遊戲[illegible]今日爽快群動飆的時代，有[illegible]益智作品嗎？[illegible]



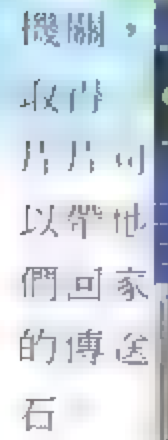
[illegible]光[illegible]遊戲的規則簡單、人物生動，每一關精采的設計讓人不忍離去，而大量的關卡又能滿足各個玩者的胃口。現在要介紹的這個《咕嚕一族》正是此類設計[illegible]下的後續產品，絕對能讓各[illegible]一[illegible]。[illegible]

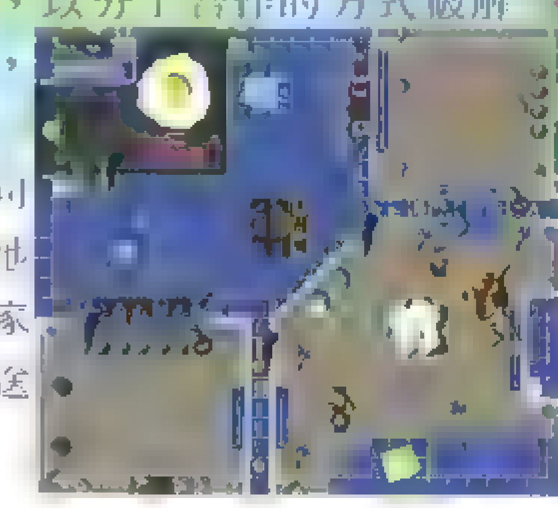


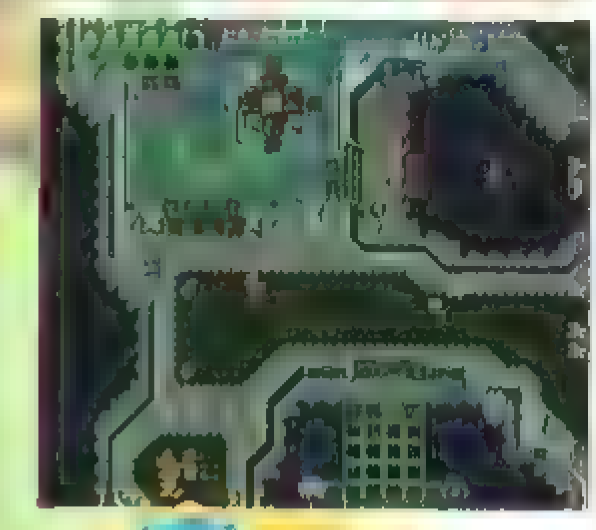




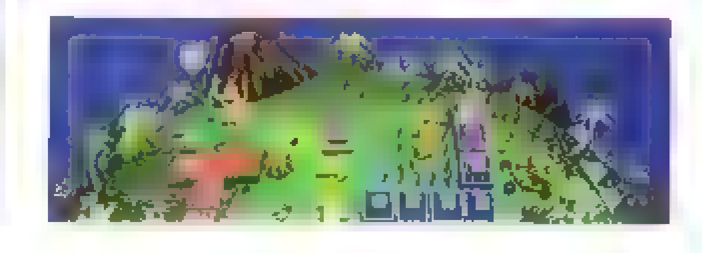
和平的咕嚕一族要從壞咕嚕手中奪回家園，光靠武力是絕對走不通的。在多達45個單人及多人關卡之中，玩者必須利用和平咕嚕經常使用的60種不同工作或玩[illegible]，以建迴或[illegible]，打通返家園的路[illegible]，使得咕嚕們除了要面對壞咕嚕的出現外，各種各樣的地形、機關[illegible]玩者好好運用咕嚕[illegible]發揮[illegible]可以[illegible]裝配給畫面上的咕嚕過關斬將？玩者也可以同時控制一個以上的小咕嚕，以分工合作的方式破解機關，取得[illegible]片片可以帶他們回家的傳送石。







[illegible]



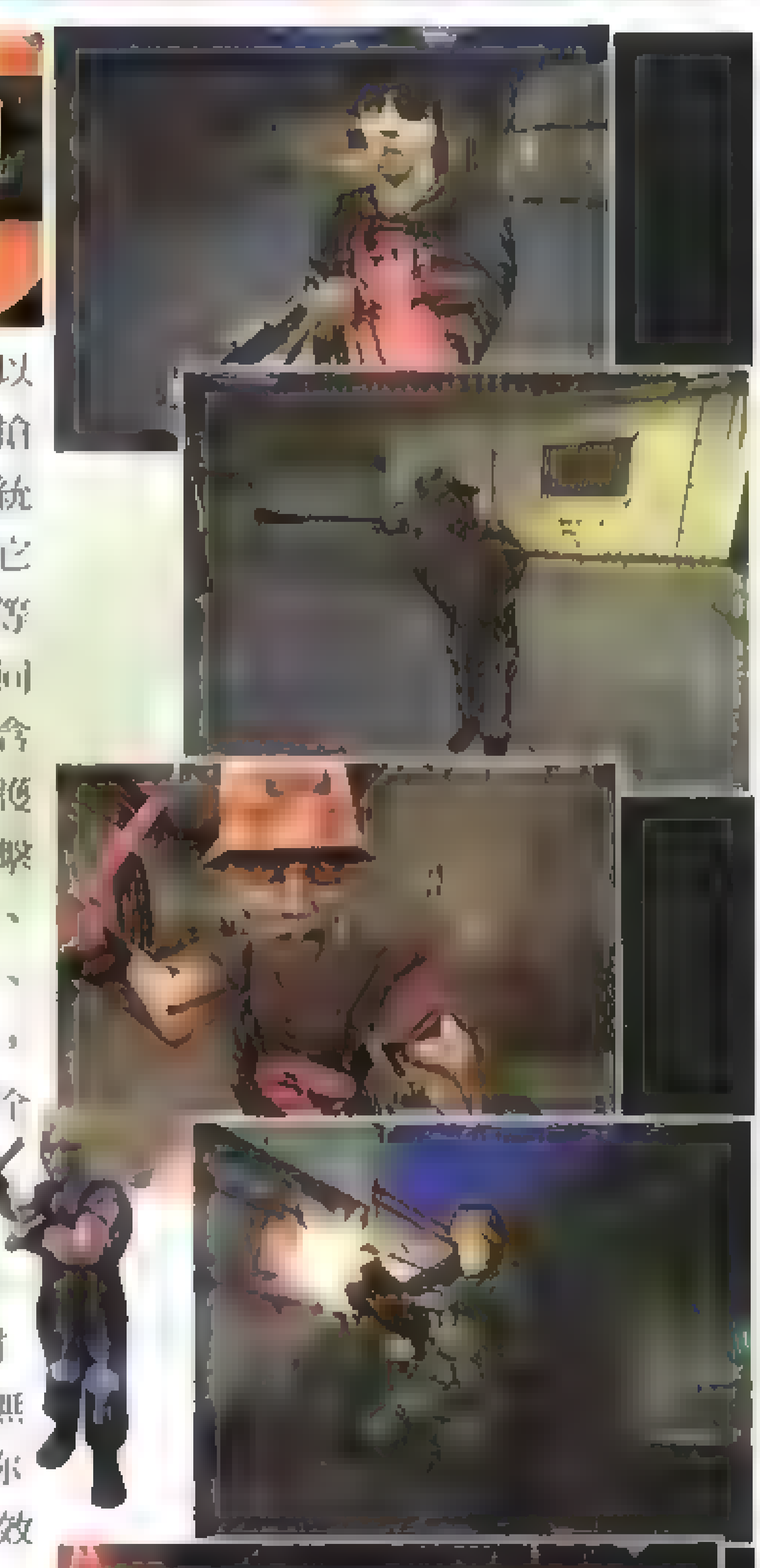
真相是生存與尊嚴的唯一解答！

TEAMFORTRESS CLASSIC

戰慄時空之所以與眾不同，大概是因為下面這段敘述：有四十種以上的遊戲媒體，獲得年度最佳遊戲大賞(AWARDED GAME OF THE YEAR BY OVER 40 PUBLICATION)，在歐美擊敗包括星海爭霸等大作。又連續兩年在E3(ELETRONIC ENTERTAIMENT EXPO)大展中勇奪最佳動作遊戲票選第一名，去年更同時獲頒了E3展年度最佳電腦遊戲的非凡殊榮。這就是戰慄時空！由於受到全球玩家的一致推崇，Sierra又推出了戰慄時空年度特別版獻給全球熱愛動作遊戲的玩家。

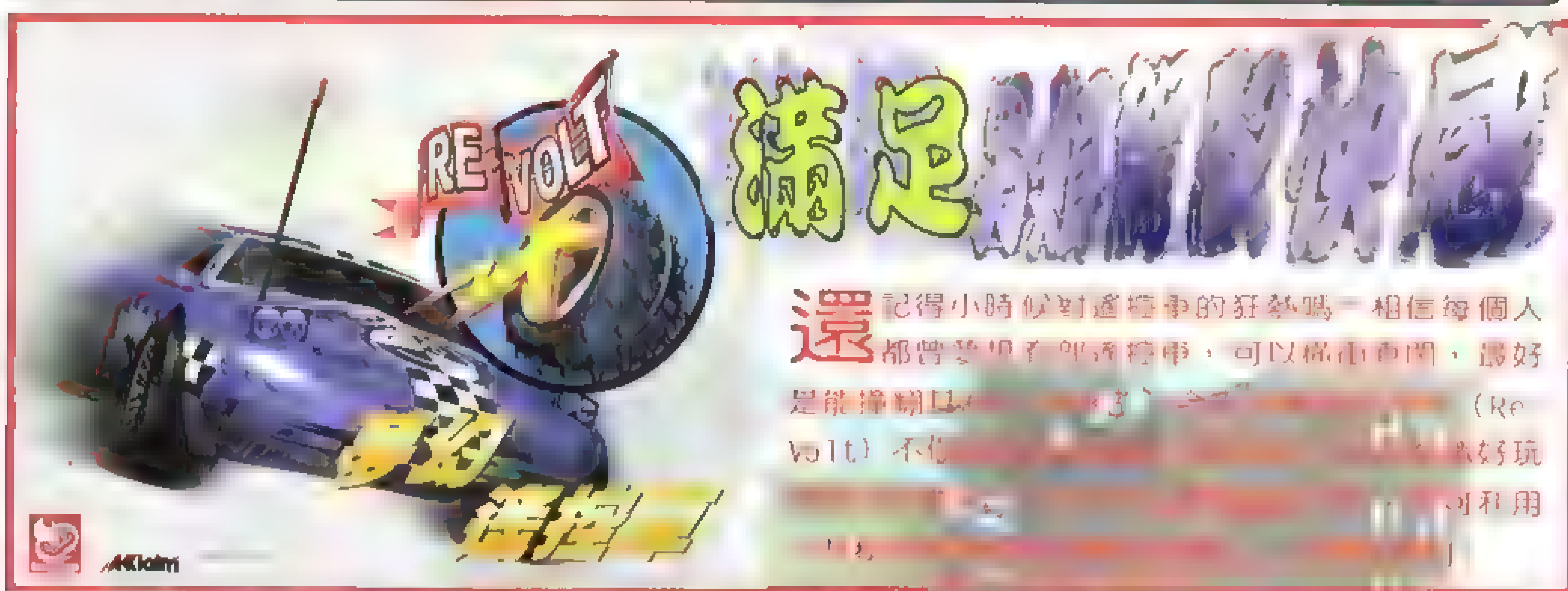
本特別版可說是物超所值，在本版中提供了一個完全獨立的全新遊戲－TEAM FORTRESS CLASSIC。它是一個完全以多人連線廝殺為進行方式的on-line遊戲。增加了全新的多人模組、地圖、以及人物設定。除了組隊搶旗、進攻敵軍要塞等傳統模式之外，也具備了其它像保護人質，堅守陣地等新的戰法，以及各種不同定位、功能的兵種，包含偵查兵、火箭兵、醫護兵、重裝攻擊兵、狙擊手、暗殺者、工程師、火焰兵、爆破專家等等。藉由這些專長、戰技完全不同的兵科組織編隊，整個遊戲的戰術性與深度將完全改觀。歡迎進入全方位部隊作戰的新世代動作經典。

HALF-LIFE與TEAM FORTRESS CLASSIC在光影、材質、立體、空間方面的表現無須溢美之辭。音效嗎？如果你有一張支援立體音場表現的音效卡，恭喜，即使閉上雙眼，你依然能夠清楚地分辨敵人襲擊而來的方向。錯過第一版戰慄時空的朋友們，這一次的戰慄時空年度特別版是你畢生收藏的絕佳時機。除了手冊重新追加數十頁全新編輯的Team Fortress CLASSIC說明手冊，加上戰慄時空上線完全攻略，另外以往因修正檔案過大，而令許多許多玩家望之興嘆的升級修正檔等，也一併包含在年度特別版之中。

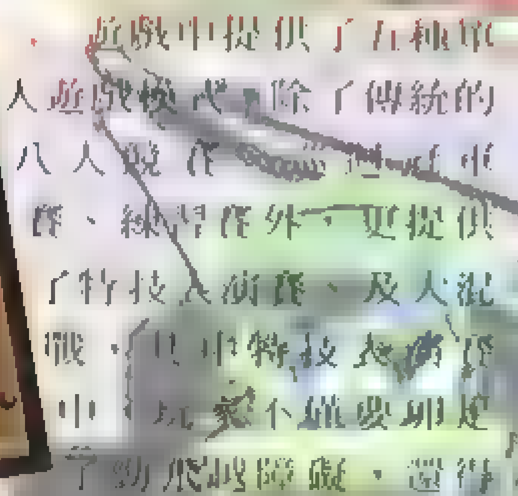


HALF-LIFE

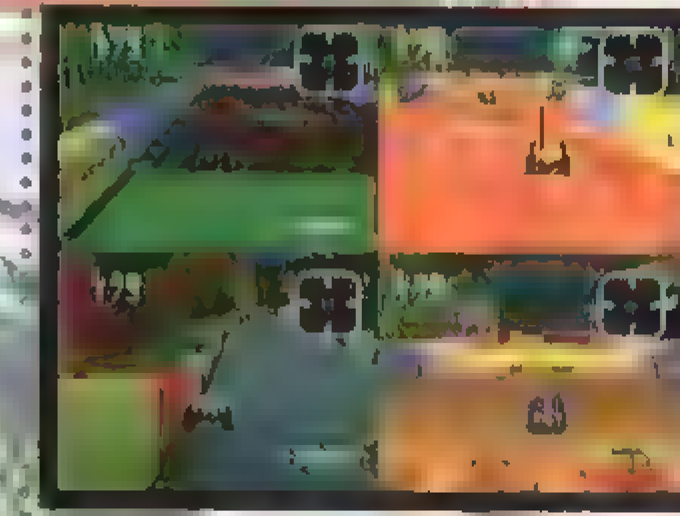
Are you sure that you really know the meaning of this word??



在本遊戲中，玩家總共可以找到並控制二十八台不同類型的遙控車，可在七種不同環境、十四條不同跑道中馳騁，場景包括社區街道、超級市場、博物館、玩具店等。在遊戲中，玩家不但要想盡辦法超越對手，更要提防對手的暗算，及冷不防天外飛來的籃球或玩具火車。玩家若想要暗算敵人，遊戲中也提供了十餘種的武器，如沖天炮、機油、鉛球…等。



遊戲中提供了五種單人遊戲模式，除了傳統的八人競賽、[illegible]賽、練習賽外，更提供了特技大賽、及大混戰，其中特技大賽中，玩家不僅要[illegible]了[illegible]障礙，還得[illegible]大[illegible]度大翻轉等特技以求得高分。在大混戰中，玩家必需與[illegible]輛遙控車大混戰，各顯神通，磨盡眼[illegible]，才能奪得勝利。若玩家覺得十四條跑道太少而跑膩的話，不必緊張遊戲中更提供了跑道編輯功能，讓玩家自創喜歡的跑道，和朋友分享玩家的創意。在多人模式中，本遊戲可支援十二人網路連線，嫌電腦太弱？連上網找真人來廝殺吧！



自認技藝高超的玩家，更可把自己最好的成績，登錄在Acclaim的「夢幻遙控車名人賽中」，與全世界的玩家一比高下。

「夢幻遙控車名人賽」網址：

http://www.acclaim.net/games/re-volt/ladder.html

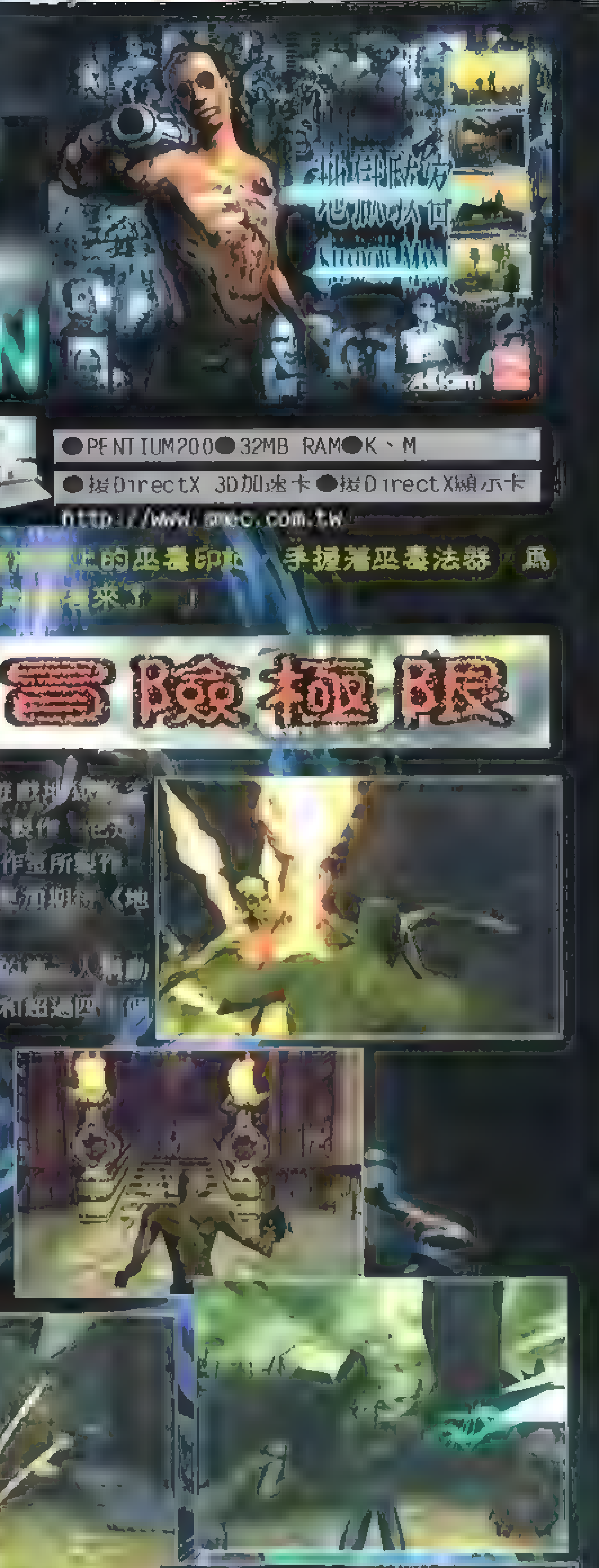
本遊戲即將於八月份在台上市，喜好動作及趣味賽車遊戲的玩家千萬不可錯過！試玩版（25MB）可由下列網址下載：

http://www.gamespot.com/promos/demoad/download.html?ftp://download.gamespot.com/pub/driving/revolt/revoltgamespot.zip

ftp://ftp2.gamedemo.com/games/simulation/Re Volt/RE-VOLTDEMO.ZIP

http://ftp.pcworld.com/pub/gamesnet/drive/revolt/Revoltdemo.exe

地獄使者 SHADOWMAN



- ■國外發行／ACCLAIM ■國內發行／賣字多媒體
- ■遊戲類型／動作冒險 ■使用平台／WIN95/98
- ■發行時間／8月

●PENTIUM200●32MB RAM●K、M
●援DirectX 3D加速卡●援DirectX顯示卡
http://www.gmec.com.tw

「追隨惡魔的腳印，穿梭陰陽兩界，[illegible]上的巫毒印記，手握著巫毒法器，為了消滅惡靈，他必須更邪惡，他來了，[illegible]來了。」

挑戰你的冒險極限

這個在[illegible]E3秀中備受媒體注目的遊戲地獄使者《SHADOWMAN》，乃是ACCLAIM今年度的最大製作，它是由曾製作《恐龍獵人》系列的Iguana工作室所製作。由於《恐龍獵人》系列的成功，[illegible]期待《地獄使者》的推[illegible]

[illegible]人稱動[illegible]冒險[illegible]令人驚豔的畫面和超過四[illegible]動畫及特[illegible]的激烈畫[illegible]封此[illegible]

他強[illegible]解開[illegible]

[illegible]以讓玩[illegible]影響[illegible]恐[illegible]極限[illegible]

好人一使壞
壞人難作怪

致命武器系列動作巨星

梅爾吉勃遜

MEL GIBSON
PAYBACK

危險人物

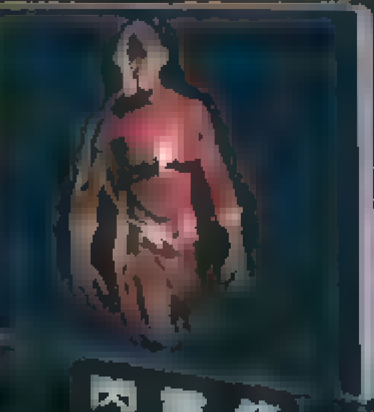
DVD / VCD
全台討回公道

【危險人物DVD】特別收錄本片男主角梅爾吉勃遜及其他演員幕後專訪，一睹巨星風采，千萬不可錯過

~華納精選VCD系列~

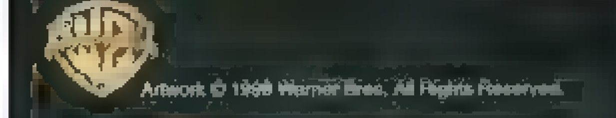
步步殺機

異形奇花

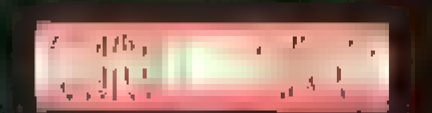

閃電俠

兩男一女三逃犯

遍佈全國各大百貨公司、唱片行、影碟中心、電腦光碟專賣店
電器音響專賣店、各大書局、亞藝影音連鎖站、百視達、金獅影音超特店
視聽讀賣、萬視通影音連鎖店及家樂福、萬客隆等大型量販店均售



總代理：得利影視股份有限公司



令人愉悅的夢幻小坦克！

在『夢幻小坦克』中，玩家將扮演這款未來坦克Kassandra的設計者，你帶領整個工作小組在某個星球上進行測試演習，就在測試完成的最後關頭，卻遭受到自己心愛的女友（實際上是個生化人）所背叛，在大部份的裝備都遭到破壞和佔領的狀況下，你唯一的依賴就只有這一輛『夢幻小坦克』，如何運用你完美的設計衝出重圍，這一切就全看玩家的操作技巧了。

『夢幻小坦克』是一款極精緻的高科技武器，擁有可更換的車體，玩家可依據任務性質需求，換裝裝甲較厚機動性較差的履帶式車體，它適用於敵人砲火猛烈的強襲關卡；而裝甲薄弱但機動性良好輪式車體，則適用於需要快速搜索或救援的關卡。

隨著關卡的進行，玩家可以獲得更多不同類型的武器以因應任務的需要，當然，敵人也不會是省油的燈，除了各式各樣的裝甲車輛外，還有幾種不同的空中武力。玩家在遊戲中必須步步為營，小心謹慎，思緒要快手腳更要快如閃電，才不會在驚慌錯愕之餘，眼睜睜看著無情的砲火摧毀你心愛的小坦克。

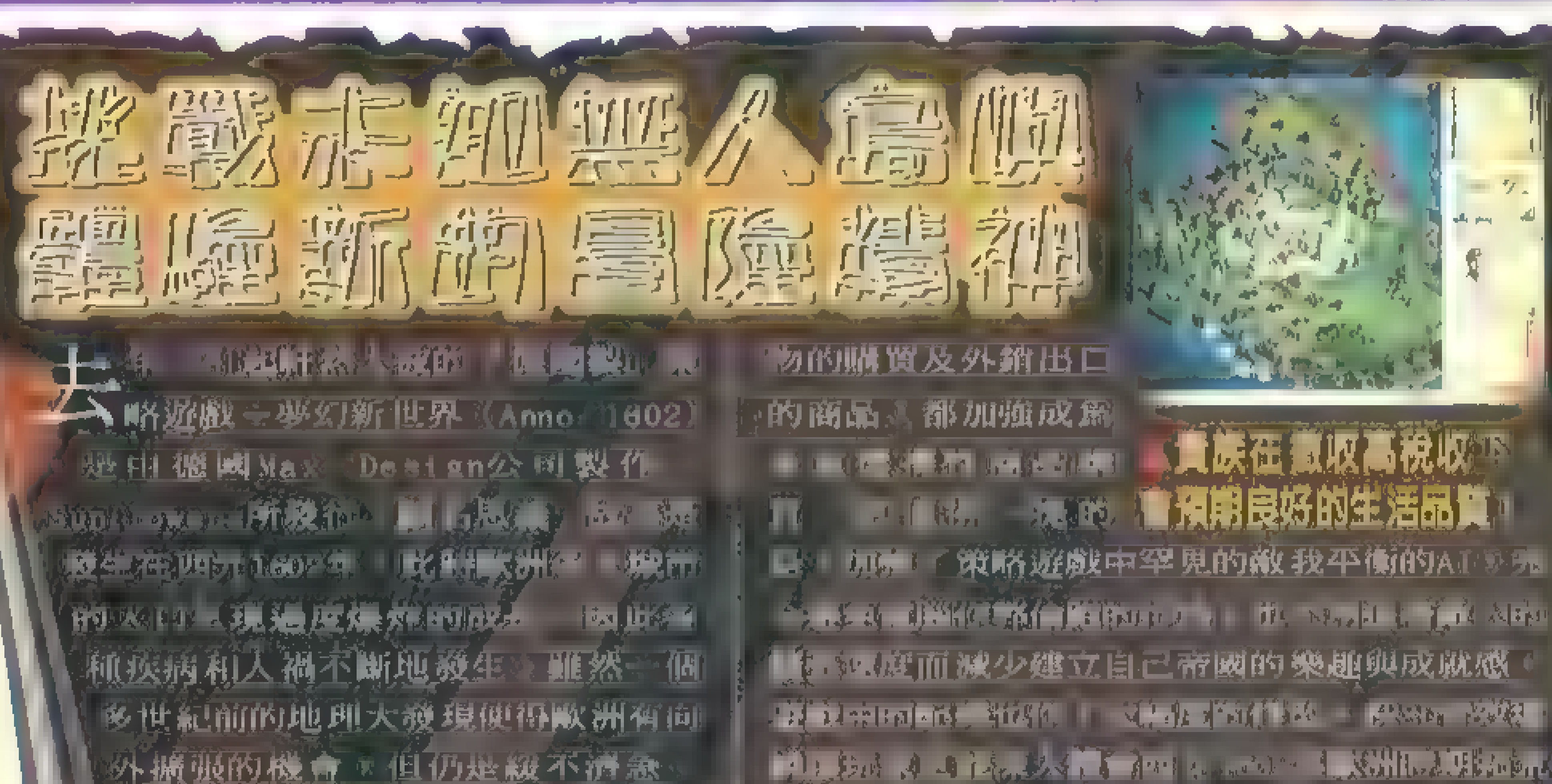
『夢幻小坦克』的操作十分方便，使用方向鍵控制加上滑鼠即可流暢的控制小坦克作戰，大家都知道坦克車的特色除了強大的裝甲外，還有可以360度旋轉的砲台，而小坦克的砲台也會隨著滑鼠游標移動而旋轉，因此，玩家在『夢幻小坦克』遊戲中將可以完全感受旋轉砲台邊跑邊打的快感。

亮麗的圖形是『夢幻小坦克』的另一特色，各種建築物與武器的造型，具有一種未來異星球的特殊質感，而小坦克移動時揚起的煙塵、砲彈擊中目標時的爆炸、物體受損時冒出煙火以及小坦克碾壓過植物所殘留的碎片等，真實

而不失趣味。外星球上特異的地形及生態，變化豐富卻潛伏危機，例如被火山噴發的熔岩碎片擊中會受到損傷，所以玩家們瀏覽美景之餘，還是得睜大眼睛小心飛來橫禍喔！有別於一般戰爭遊戲的灰暗血腥，『夢幻小坦克』對比鮮明的色彩，讓人在激烈的戰鬥絲毫不會感受到殘酷的戰爭壓力，反而覺得頗為愉快哩！

即時
遊戲資訊
從此不必再苦苦等候一個月
密切注意最新遊戲雙週刊
PC GAME
8月27日上市!!
PC game
雙週刊
超值特價
49元
從此遊戲資訊就像速食般方便快速!
即買即看!即看即丟!
薄薄一本　方便攜帶
讓您感受不到它的存在!!
智冠科技股份有限公司
軟體世界雜誌社
發行

●WIN相容音效卡●WIN相容顯示卡



挑戰未知無人島嶼 體驗新的冒險精神

去[illegible]一般玩家熱烈喜愛的「[illegible]」策略遊戲－夢幻新世界（Anno 1602）是由德國Max Design公司製作，Sunflowers所發行。[illegible]發生在西元1602年，此時歐洲[illegible]的人口[illegible]現過度爆炸的情況，因此各種疾病和人禍不斷地發生，雖然一個多世紀前的地理大發現使得歐洲有向外擴張的機會，但仍是緩不濟急，貧窮和疾病即將摧毀歐洲，沒有人知道未來會如何……

此時，一群勇於冒險的男女先驅們，登上了[illegible]艘孤舟，航向未知的未來，他們的目的，是找到一座適合人居的孤島，然後在上面落地生根，並重新建立起一個嶄新的文明。

在資料片中，貿易及商業方面已有很大的改善，無論是在貨物的購買及外銷出口的商品，都加強成為[illegible]，策略遊戲中罕見的敵我平衡的AI系[illegible]而減少建立自己帝國的樂趣與成就感[illegible]

另外資料片加入了50多種不同的[illegible]、100種以上不同的[illegible]物及300種[illegible]的島嶼，各個職業、建築及島嶼皆是環環相扣，缺一不可，讓遊戲極致精緻嘆為觀止！

[illegible]可選擇最高調到1024×768的解析度喔！

[illegible]建立[illegible]可能出現的敵人[illegible]策略遊戲玩家們，換換口味且體驗[illegible]而細[illegible]玩領域裡加強自己的電玩功力及經驗值！

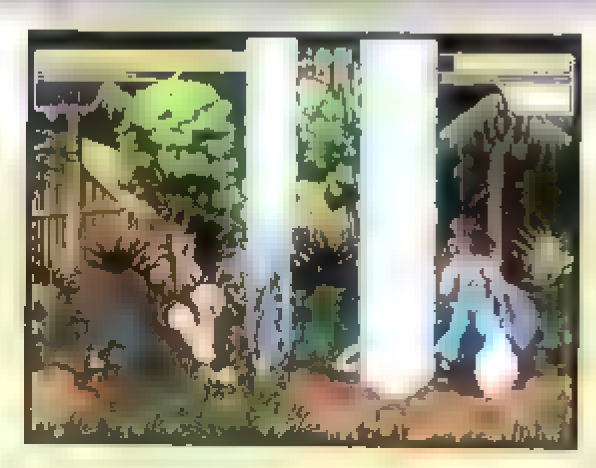
貴族在徵收高稅收下會[illegible]期良好的生活品質！

自然災害是很可怕的！

在新世界中會[illegible]

華義國際
WAEI
休閒軟體・最佳品牌
馬力全開・火力十足
小坦克
闖關歡樂版
8 月 15 日
攻佔全台!!
驚喜感謝價
299

好評熱賣中



華義國際
休閒軟體・最佳品牌
平芬秋色
十二星座光碟插畫集
3
大開眼界影像處理軟體
MGI PhotoSuite
350
© 1999
【平芬秋色3】
9月全面引爆!!
平芬秋色十二星座典藏海報
詳情請注意 華義遊戲網 www.waei.com.tw
NOVA網站 www.nova.com.tw

在這五個可愛公主中
友情與愛情將如何選擇

在王子的登基典禮上，來自五國個性完全不同的公主
將帶您展開一場愛情與友情的冒險故事

華義國際
KOGADO
Software Products
戰鬥女神
再次重裝出擊
ADVANCED 前進戰場
特勤機甲隊2

純中國武俠千人線上角色扮演遊戲

您將可以自由加入武林八大門派：
少林、五當、丐幫、峨眉、華山、星宿等等：：

您將親身接觸各式武俠名人！
洪七公、張三豐、滅絕師太等等：：

您將在線上與千人共同角逐武林盟主！
您將可以真實的闖蕩江湖體驗江湖中的險惡！

詳請請上華義遊戲網 www.wael.net

純愛手札
forever with you
典·藏·攻·略·畫·冊
純愛系列商品・即將發售
敬請期待
WAEI
華義國際
休閒軟體・最佳品牌
中文版 9月上市
中文版 10月上市
中文版 11月上市

psd

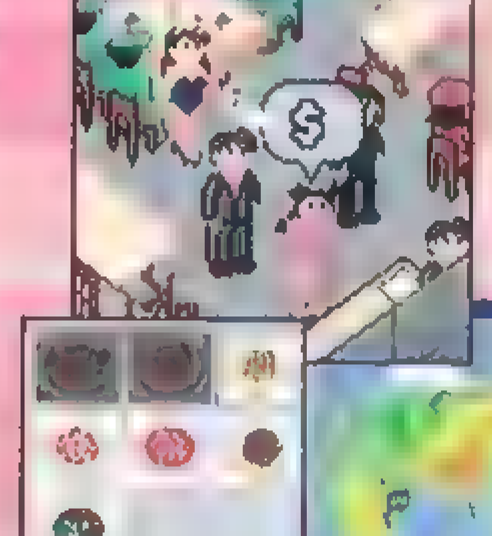
真正模擬遊戲霸主

完全模擬西餐廳各式真實狀況
榮獲企管專家專業肯定
歡迎經營高手及玩家挑戰比較！！

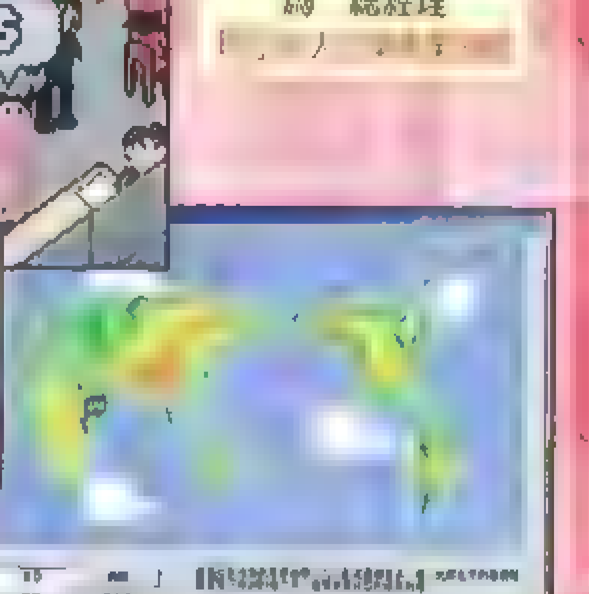
據細細詳的參數設定
有如真實體驗其中
值得細細品味！！

華一經營顧問公司
馮　總經理

- 玩家可以擔任餐廳經理並真實融入其中。

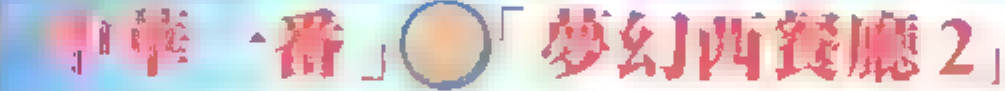


- 挑戰全世界七大國家，挑戰不同菜色。



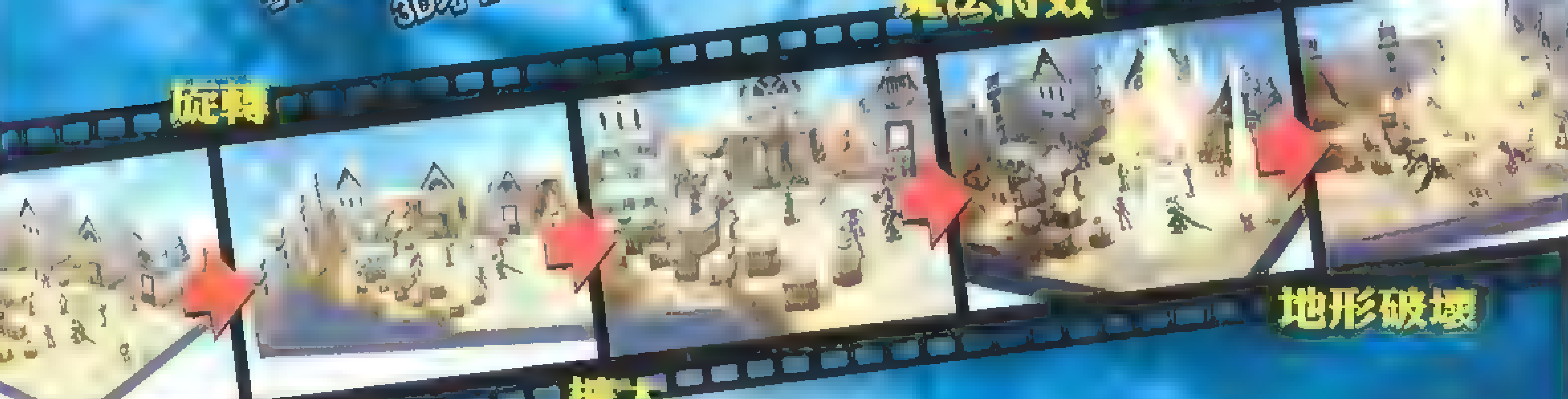
- 百種以上餐廳真實狀況，50名以上廚師與員工讓您隨時調動。

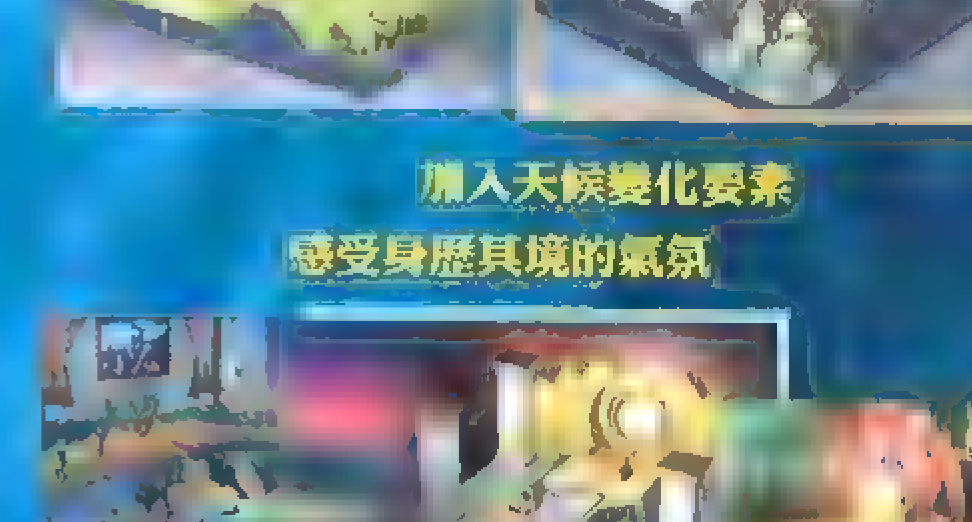
- 多樣裝潢及桌椅擺設可組合上百種不同的餐廳特色。
- 真正的5星級餐廳挑戰，爭取世界超級廚師獎。



真命天子
極致唯美的純中國即時策略遊戲
民為國之本，無民不成國
自動化生產、運補維修系統
漸進式城鎮發展系統
華義國際
Area 51

3D POLYGON
聖劍大陸
超值活動舉辦中





加入天候變化要素

感受身歷其境的氣氛

全畫面的戰鬥特效

體驗華麗精彩的視覺效果

故事情節高潮起伏

保證絕無冷場

具備圖形操作界面

具備成長轉職系統

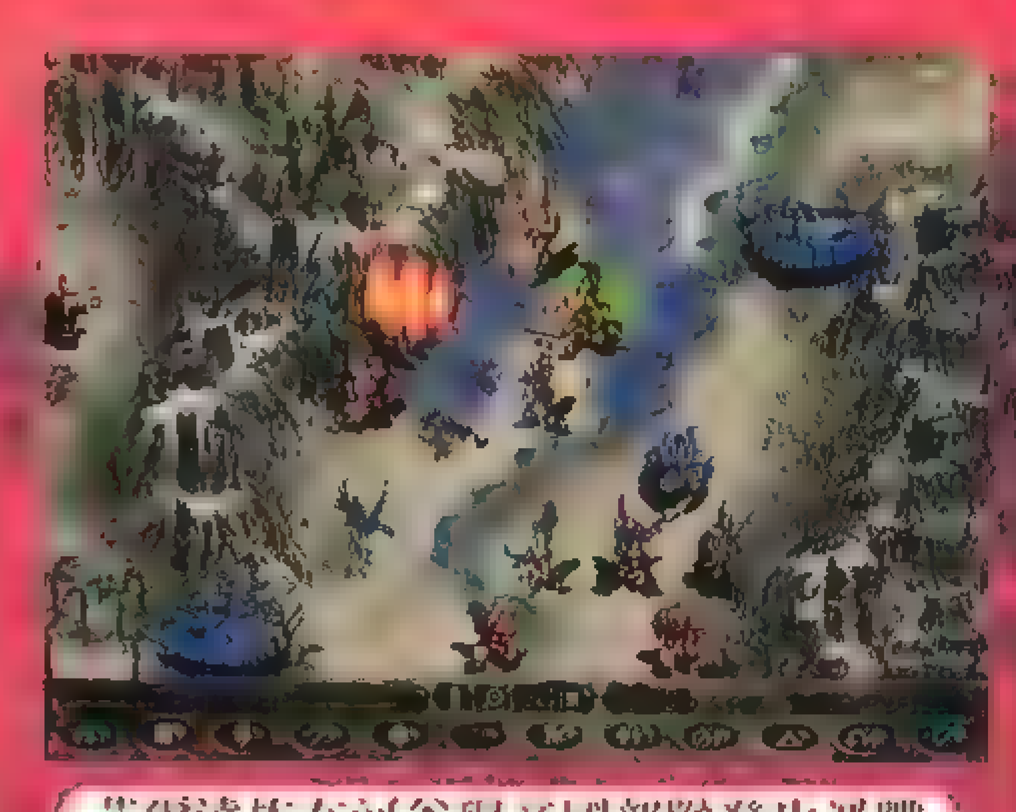
玩法多變絕不重複

外太空四萬年 傳奇再現 WARHAMMER 40,000

艾爾達傳奇

開發團隊最新力作

艾爾達戰士驍勇善戰，各個都配備精良的各式武器



艾爾達族在河谷與帝國部隊發生激戰

總代理：名宇資訊有限公司

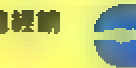
皇帝之
DYNASTY

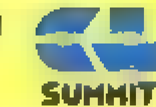
黃帝

成吉思汗

秦始皇

曹操





Game Info !!	
遊戲類型	AVG
價格	7800日圓
發行公司	LOVE-GUN

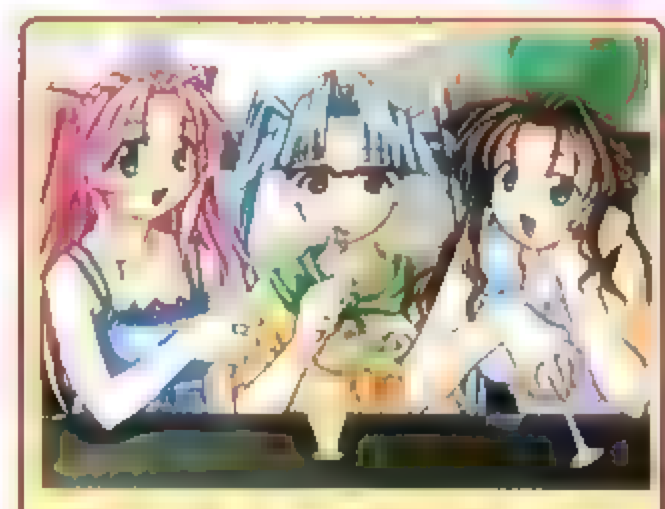
JWin 95/98 | VOICE 有 | SOUND CD-DA | 18禁

戀のスイートタルトはいかが？

戀愛遊戲再出擊

嗚嗚…，我是新來的。請不要罵我

遊戲中的主人公是某大學的學生，由於正值暑休期間，於是便到名為「卡貝拉」的茶坊打工。在店裡頭，也有三位可愛的美眉在此當服務生，而使得主人公那顆期待在夏休期間有場轟轟烈烈戀情的心，又再度蠢蠢欲動……。這是一款時下正流行的戀愛AVG遊戲，雖然發行公司的知名度並不怎麼高，不過該遊戲不論是在畫面或是劇情上，都有相當不錯的表現，再加上全程語音與動聽的主題曲，著實讓人忍不住一玩再玩喔！

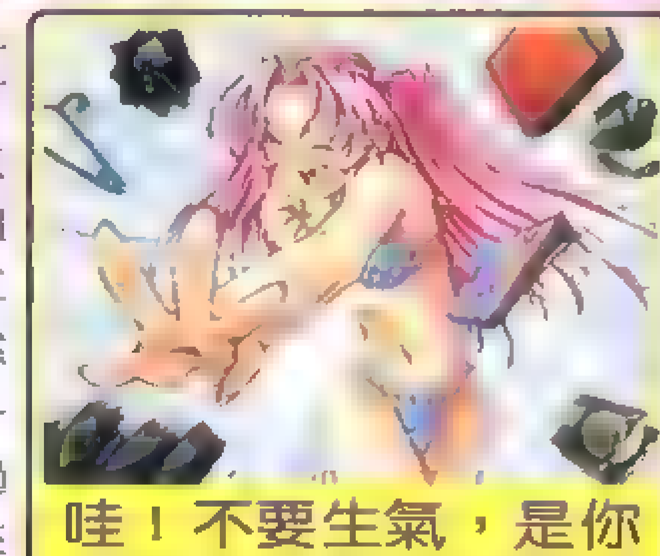

這三個人一頓吃下來，可要花掉你不少錢耶

來到海邊真好

美美的畫面，老套的劇情

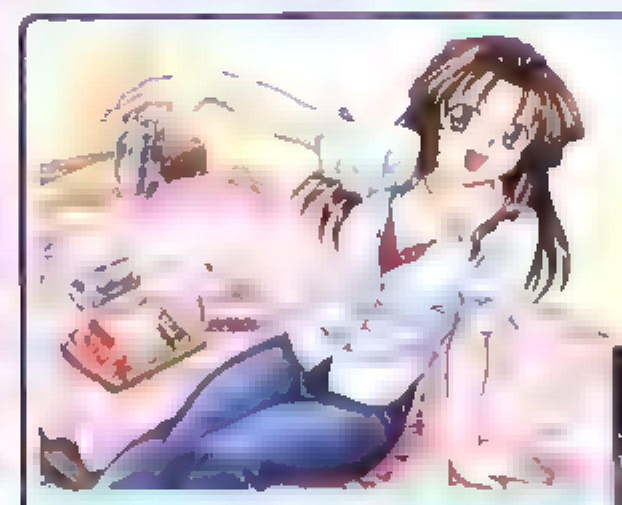
好卡哇伊的房間喔！

初看到遊戲封面時，本來對畫面的感覺還只是覺得普通而已。不過在進入遊戲後，越看倒是越順眼。柔柔的用色加上老練的線條，在美術風格上的表現實在是還算什麼啦。至於故事的內容其實也滿老套的，就是追求跟你一起在餐廳裡工作的三個女孩子（雖然感覺有點抄襲以前某一知名遊戲的感覺，不過反正天下AVG都是抄來抄去的，習慣就好）。你必須在時間內表達你的愛意與關懷，如果你表現得當的話，那美好的結局就會等待著你。反之，如果你一直做錯事或說錯話的話，那遊戲可能就不了了之囉！


哇！不要生氣，是你自己換衣服不鎖門的

多重結局，單一選擇

由於遊戲中的三個女主角都各自擁有相當明確的偏好與個性，所以玩家們可以很清楚的知道該如何去追這些女孩子。只不過時下的戀愛遊戲好像特別喜歡製作成有多重結局單一選擇的趨勢，這款遊戲自然也不例外囉！玩家在遊戲中幾乎是只能選擇一個女孩子，也就是說，如果你在選單中選擇討好某一個女孩子，那麼下一個選單便會出現關於這個女孩子的事件。所以，你是不大可能同時跟三個女孩子交往的。不過還好，遊戲中提供了相當快速而且便利的LOAD&SAVE功能。在玩家全力追求的過程中，只要一但發現選錯了對話，馬上按下Ctrl+L便可LOAD進度回來。當然，看到重要選單出現時也最好馬上按下Ctrl+S把進度SAVE起來。如此強力搭配下，相信只要重玩一次，玩家們應該就可以把三個女主角都追到了，把遊戲完全破關掉（最主要是完成圖片的收集啦！嘻…）。



來！快過來陪我喝酒

終於贏得她愛的告白了

岩洞中的兩人在...

那兩隻到底是什麼動物呢？

這是用貼紙機做的愛情貼紙喔

大中小三代，個性分明

遊戲中的三個女主角設定的相當分明。彌生是屬於大姐型的女人，個性阿莎力，喜歡表現母愛的一面。當然，她也是擁有最傲人的身材與三圍（留口水中…）。不過要追她可有點不大容易，原因很簡單，她有男朋友啦！一開始彌生是幾乎把男主角當小弟看待的，連跟男友約會都帶主角去呢。而葉琴則是屬於青梅是馬那類型，純純的感覺、純純的愛。最主要是遊戲一開始她就對主角有相當不錯的好感，甚至有倒追主角的傾向。對玩家來說，她可是最簡單的追求對象。只要多甜言蜜語一番，很容易就可以將她攻略到手的。年紀最小的葵可說是最麻煩的對象，傻裡傻氣的，幾乎可說是店裡的破壞王。她不管做什麼事都會出錯，而且幾乎面臨被炒魷魚的命運。再說那身材也實在是讓人爲之乏力，平的太誇張了。要不是爲了破關，實在是提不起勁去追她。不過，摘下眼鏡後的感覺還滿不錯地。

溺水的葵

夕陽中甜蜜的兩人

▲你看，像不像鐵達尼號

▼先生，這是你的咖啡

才三個，太小家子氣了啦

才三個，太小家子氣了啦

美美的圖加上可愛的語音，再加上便利的操作設定，其實這遊戲可說是做的滿成功地。該有的都有，不會讓玩家忙了半天白期待一場。如果說有什麼好挑剔的話，那就是遊戲中的女主角實在太少了一點了。不多不少，就是三個，連個女配角都沒有，讓人玩得有點不太盡興。比起一些戀愛遊戲動輒六七個甚至十來個主角的氣勢比起來，這遊戲著實是太小家子氣了些。雖然本遊戲的格局不大（前前後後也才那三個女主角而已），不過出乎意料的，遊戲竟然也擁有主題曲，而且給人的感覺也還算蠻不錯的（實在有點大才小用）。至於遊戲中的配樂也蠻有水準，對氣氛的營造有不小的幫助。

相信嗎，她手上那隻熊貓是在路邊撿來的

幫美女擦防曬油，這通常是主角的專利

好明顯的曬傷痕跡

角色介紹

宮園 琴菜　2月7日生　水瓶座　A型

162CM/45KG　B：85D　W：54　H：86

弘安學園2年生，開朗的性格使得在學校的人緣非常好。本身的戀愛經驗很少，在喜歡的人面前便會臉紅，屬於純情型的女孩。在這家茶坊打工了約三個月，算是半舊不新的服務生。

趣味：收集娃娃　　喜歡的類型：溫柔，可信賴的人

牧浦 彌生　5月12日生　牡羊座　O型

165cm/49kg　B：90F　W：58　H：90

明智大學英文科3年生，對主角來說是個性感大姐的角色。個性上非常的愛玩，關於遊玩的事找她就對了，遇到比她年幼的異性會觸發她的母性本能。本身非常喜歡喝酒，平常下班沒事就是在自己房間喝至酩酊大醉才肯放手。在這家店打工已經兩年了，是個老手中的老手。

趣味：飲酒（喝至爛醉）

喜歡的類型：有個性的人

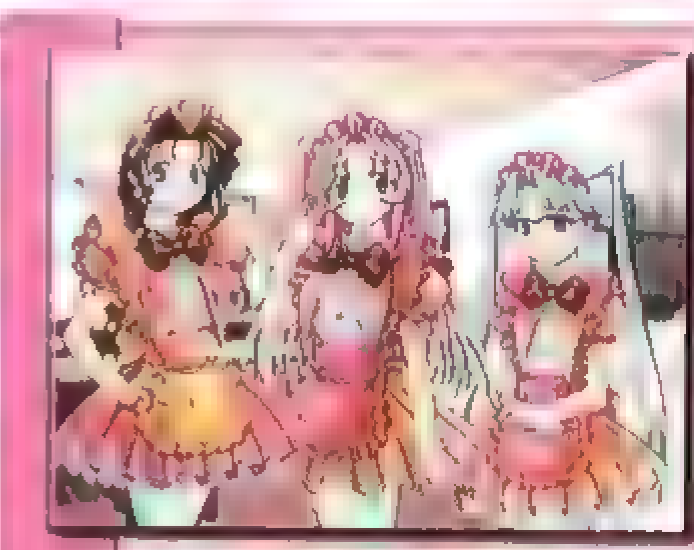
來島 葵　1月13日生　山羊座　AB型

152CM/40KG　B：75A　W：54　H：80

弘安學園1年生，非常喜歡動物，現在飼養著兩隻天竺鼠。內向的性格，造成她不管做什麼事都會畏畏縮縮地。為了改變這種個性，所以才來到這家茶坊打工，目前只能算是個新手而已。

趣味：讀書，飼養動物

喜歡的類型：喜歡動物的人



如果要抓住每個女主角的個性的話，那麼我各個擊破便不是問題，在遇到重要選擇的地方記得先SAVE起來，一旦發現對方反應不對的話便馬上LOAD回來，最好是把每個選項都試一次，如此才能確保無誤

BALDRHEAD

／朱原弘

Game Info !!

遊戲類型	ACT+AVG
價格	8800日圓
發行公司	戲畫

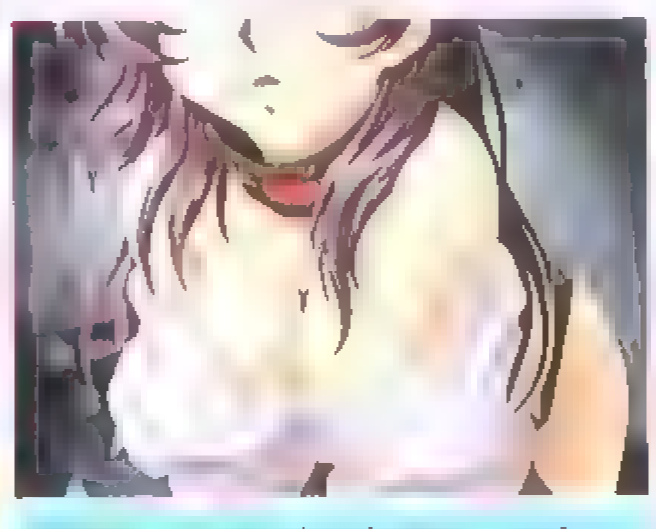
靠著幫人討債以維持生活

不久後的未來，我們所熟知的地球。由於科學的發展太過快速，非但沒有提升人類文明至更高的層次，停滯的社會結構卻反倒出現了文明逆向退化的現象。延伸在頹圮崩壞城鎮之外的，盡是漫漫的黃沙與前世界的遺跡。在這兵荒馬亂的無法地帶，人們為了求得生存，還是得依循既存的遊戲規則。而曾是以傭兵出身的巴爾迪，正是在此亂世之中經營著金融業者的堅強男人。操著關西腔的口音、差勁的外交手腕，任誰都瞧不出他竟然會是令惡人聞風喪膽的惡魔討債人。就在某日例行的討債勤務時，操縱著重武裝機動兵器『GIGAS』的巴爾迪與助手妮娜救助了一名喚美衣的少女，卻也因此而捲入了更大的陰謀漩渦之中。究竟操縱著紅色GIGAS襲擊美衣的是何許人也？還有隱藏在美衣背後的秘密到底是…欲知分解，那就得靠您自己的本事囉！

失魂落魄地在想什麼呢？

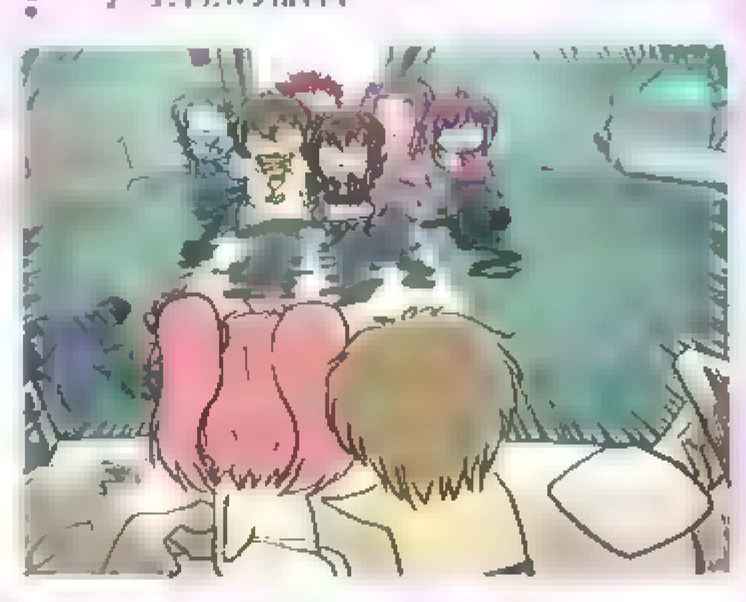
噢，求求你…

漫畫風格的過場圖片



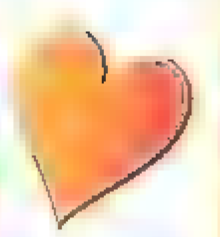
服務玩家的時間又到了

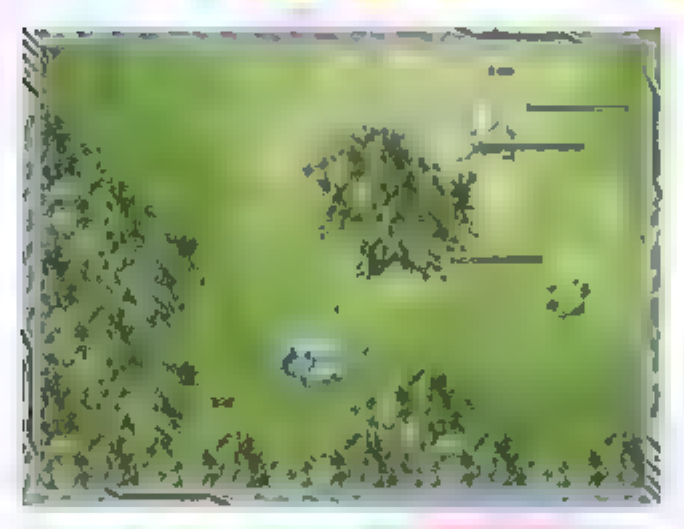
其實，早在本遊戲發行前一個月，筆者便從雜誌所附的光碟上玩過了試玩版。當時便覺得畫面製作相當粗糙，心想可能是因試作版本的緣故吧，當下也不以為意。沒想到拿到正式版本，畫面還是一樣的不堪，當真是大失所望，對於戲畫向來優質的傳統，至此也打上了一個問號。先撇開那以3D製作、卻又不像3D的機器人不說，連戲畫向來最引以為傲的CG，在本作裏上色也是搞得一蹋糊塗，看得出來是不用心，而非不能也。遊戲中也導入了一部份以Active Movie為基礎的動畫影像，品質之差更是不敢領教，整個美術部份，直可以『粗製濫造』來形容。所幸，原畫部份還是由曾擔任『BRIGANTY』的くさか・たけし先生來擔任，登場的角色約略超過十位以上，在人物方面還算是挺不賴的。特別是遊戲中有幾幅用漫畫手法來表現的過場圖片，極盡爆笑之能事，筆者倒是頗為欣賞。背景音樂以PCM音源為主，表現還算在水準之上，此外當然也為其加上了全程的語音。



捉×在床，逮個正著

♥別出心裁的動作型態♥

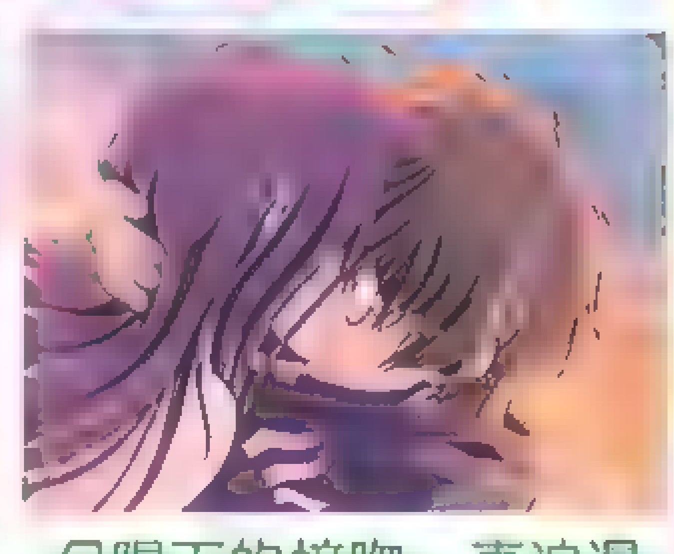




鳥瞰型的戰鬥畫面

向來以創新遊戲類型著名的戲畫公司，在繼『V.G.』、『STEAM-HAERT'S』、『BRIGANTY』之後，打算在電腦美少女遊戲上再次掀起動作射擊類型的風潮與震憾。以戲畫公司堅強的開發實力與母公司TGL強大的後臺來看，這類對其它小公司可能在技術上難以突破的作品企劃，對其來說倒似乎是駕輕就熟，如同前述的幾部作品無一不是當時代表作中的翹楚。那麼在『BALDRHEAD』裡，又加入了那些新的要素呢？就且讓我們睜大眼來瞧瞧。首先，『BALDRHEAD』並非單純的ACT，而是採用AVG與ACT輪流並進的系統。遊戲全篇共畫分成數個章節，在通常的對話選擇時乃是用AVG MODE來進行。而後隨著劇情的進展，玩者則必須切入ACT MODE，駕著武裝GIGAS在地圖上展開探索與戰鬥。此動作部份並不是如以往作品般的橫捲軸動作類型，而是有些類似如薩爾達般的地圖鳥瞰型態。在遭遇敵人之後，玩者可用的手段有：近距離、遠距離攻擊與及快速衝擊，只要操作得當，甚至可以作出連續攻擊呢！特別要注意的是，每次攻擊之間，還須得有冷卻的時間間隙。當然，本遊戲也支援了各式的GAME PAD，在此特別強烈建議使用。戰鬥結束後，便算過了一章，接著會切換到街道移動模式，此時玩者便可以賺來的銀兩來強化GIGAS或添購武器，當然敵人到後頭也是會愈來愈強的。特別要說明的是，本遊戲中武器購入的介面設計得相當不錯，附帶的連武器的配備說明與使用效果都以圖形表現的一目瞭然，由小處早現出大公司製作的風範。

這樣不會著涼嗎？



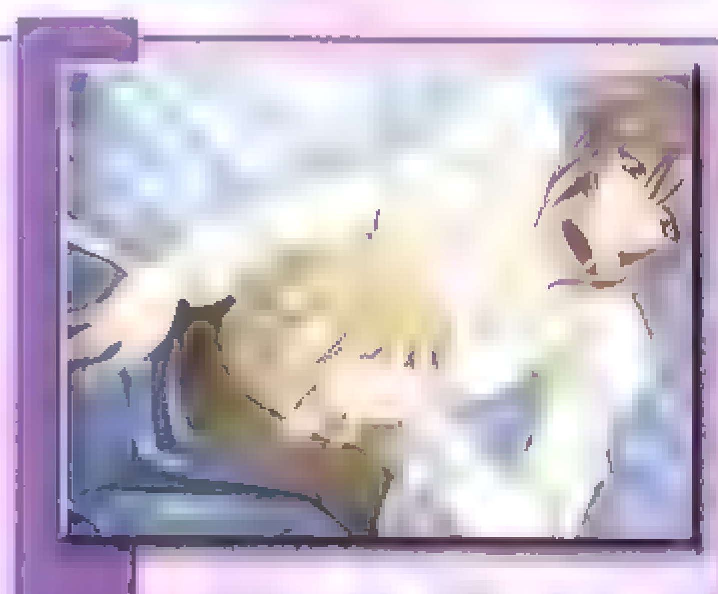
夕陽下的接吻，真浪漫

嘿，還不快叫女王

敬請期待續作會更好

這部號稱集結了戲畫一流製作成員的作品，所得到的迴響似乎不如所打的廣告來得響亮。平心而論，並非遊戲本身的企劃或是架構不佳，而是在於製作小組似乎沒有將真心感情加諸其上，導致了如筆者所稱的金玉其外。或者其有諸如趕著如期上市、不夠時間做最後修整等不爲人知的理由，但無論如何，這對如筆者般熱切期盼的玩家來說，都不足說得過去的藉口。只因戲畫的招牌是曾經如此閃亮，在此也由衷希望該公司能繼續以熱情認真的態度來服務玩家。附帶要告訴各位，筆者得到的訊息是，戲畫已決定100%會推出本遊戲的續篇『BALDRHEAD 2』，屆時也希望其能有更上層樓的表現，就且讓玩家再一次的認識『戲畫』吧！

再過來我就…



遊戲小語

本遊戲名稱說來還真是奇怪，沒來「正傳」又何來「外傳」呢，當真是令人丈二金鋼摸不著頭腦。玩個本遊戲沒有什麼心得？對啦，就是千萬別去地下錢莊借錢，要不然…

ゲーム FOCUS

BALDRHEAD～武裝金鋼外傳

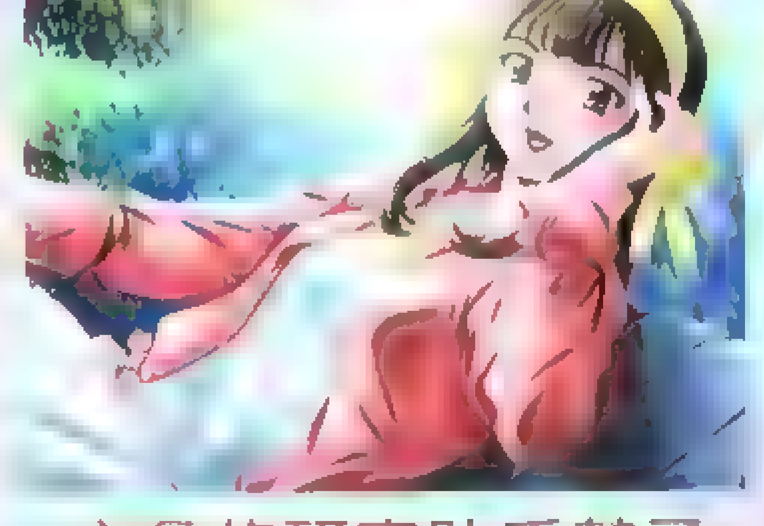
Girl Doll Toy 2～使者

Girl Doll Toy II

ガールドールトーイII・使者

★佐原弘

Game Info !!	
遊戲類型	AVG
價格	7800日圓
發行公司	URAN



主角的研究助手魅子

還記得在年前的Girl Doll Toy（以下簡稱GDT）裡人造美少女艾莉卡無邪的笑顏嗎？就在最後一刻，艾莉卡得到了來自妖精的靈魂，終於轉化成真正的人類，爲故事畫下了圓滿的句點，感人落淚的劇情相信您應仍記憶猶新才對。由於縱貫全劇之中，隨手可見堪足以成爲名作的資相，所以筆者當時也曾大膽地預測本遊戲必然會推出續作。所幸URAN公司也沒太漏筆者的氣，更不負網路上千萬GDT迷們的期望，準時推出了『GDT2～使者』。劇情描述在前作喜劇收場的五年之後，主角與艾莉卡過著神仙眷侶般的生活，而主角也從研究生變成了研究講師，任教於從前的荻工大學裡。然而劇中的大反派－西口所長的陰謀並未因此停止，爲了開發『艾莉卡二號機』而苦於無法突破，終究不得不採取非法的手段，再度將魔掌伸向艾莉卡。就在某夜，一陣流星群再度地隕落在富士山麓，無巧不成書，隔天艾莉卡便因身體不適而倒下了。爲了治療艾莉卡的怪病，主角必需再次展開上天下海、東奔西走的精神，相信領教過前作的玩家應該不陌生。在此有個小小的提示：最後隱藏在艾莉卡身體裡的秘密，將足以令所有的玩者爲之震驚，而這謎底就留待您一步步來揭曉了。

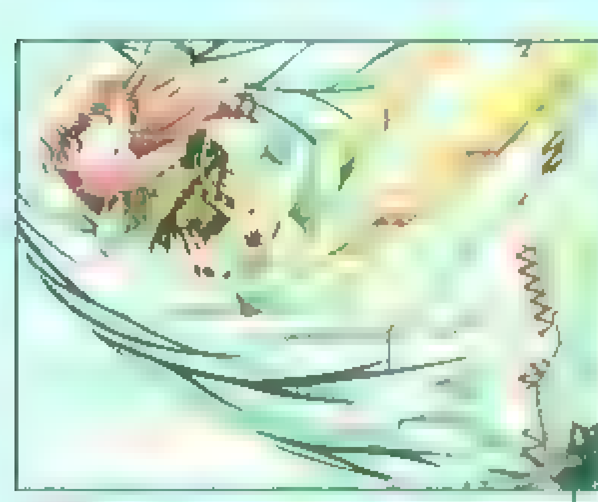
活潑的對話介面

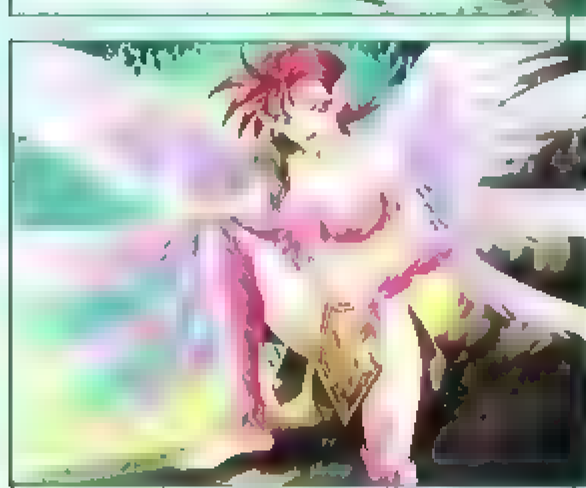
遊戲系統大改變

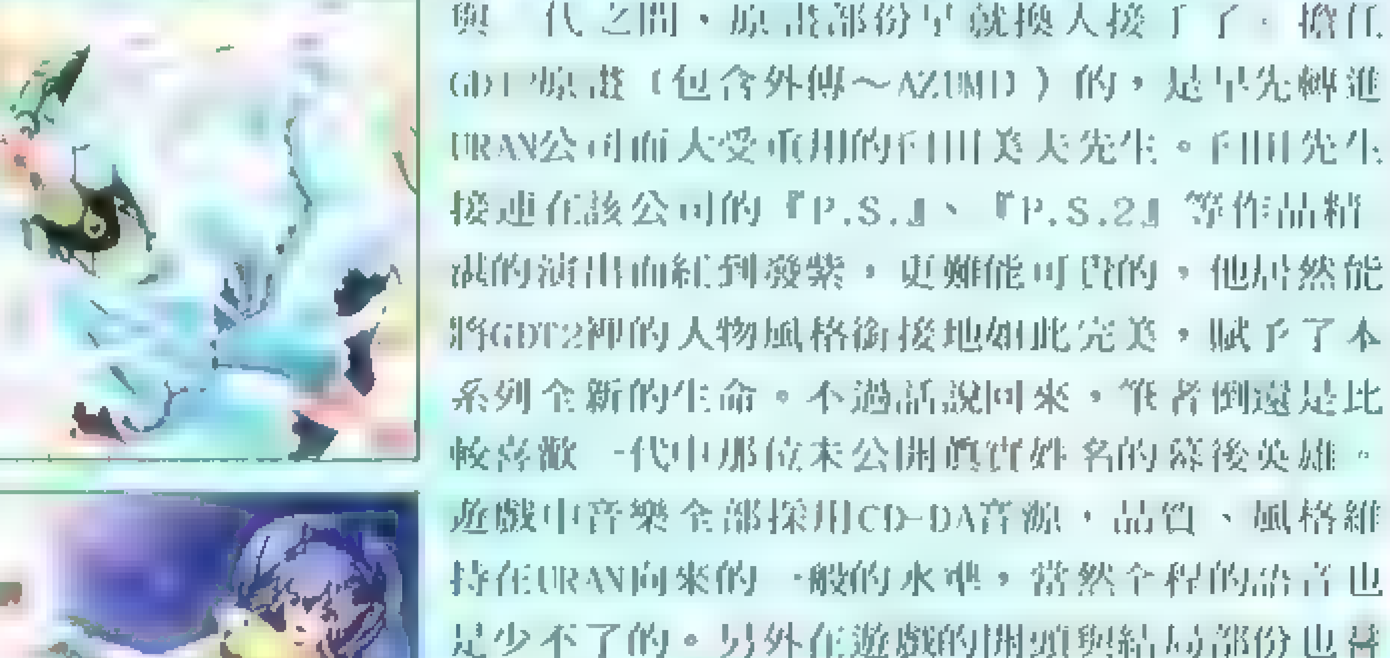
走吧！我們去海邊玩

其實本遊戲在一代與二代之間，尚有『GDT PREMIUM』、『GDT外傳～AZUMI』等作品面世。PREMIUM 版其實只是將SEGA SATURN上的那一套拿過來再用一次罷了，無啥新意可言，不值一提。至於外傳～AZUMI，雖然在劇情上與本作沒有直接的關聯，但基本上GDT2乃是沿用外傳的程式核心，因此可視為GDT2的前身。在遊戲系統上，二代與一代最大的不同在於取消了文字模式的冒險模式，而全面改用勇者鬥惡龍式的地圖移動模式。畫面依然是採用少見的800×600高解析，但顏色已從256色提升至了全彩。畫面比之從前雖然漂亮了許多，但最令人扼腕的卻是，居然取消了前作中最吸引人的賣點一全畫面的高品質動畫！這麼一來，打個比方，就好像VIPER系列也給抽掉動畫一般，筆者不知如GDT裏無聲頭又不合理的劇情（這好像是日高豐先生所擅長的）還能吸引誰。補充說明的是，除了原本的第一作外，其餘續作沒一部是有動畫的，不禁令人質疑該公司是否以為消費者的錢太好賺了。二代裡倒是有一項創新，那就是安排加入了許多妖精的角色。這些妖精對劇情來說其實是多餘的，並顯得格格不入，不過其中有些倒是有著蠻好用的特異功能，如瞬間傳送等，特別是本遊戲的地圖比起前作要算是相當龐大。在遊戲後半會拿到船艇，可移動的範圍更廣，但地圖的繪製顯然故意找碴，老話一句，又是擺明了拖長遊戲時間。

不同的原畫家　風格卻不變







各種妖嬈美麗的妖精

細細碎碎唸了一堆，對本遊戲不滿雖多，但倒也非是一無可取的。雖然沒有了動畫，本遊戲全彩的圖形表現還是相當令人驚豔的。不夠細心的玩者可能還不會發現，其實在一代與二代之間，原畫部份早就換人接手了。擔任GDT原畫（包含外傳～AZUMI）的，是早先轉進URAN公司而大受重用的千田美夫先生。千田先生接連在該公司的『P.S.』、『P.S.2』等作品精湛的演出而紅到發紫，更難能可貴的，他居然能將GDT2裡的人物風格銜接地如此完美，賦予了本系列全新的生命。不過話說回來，筆者倒還是比較喜歡一代中那位未公開真實姓名的幕後英雄。遊戲中音樂全部採用CD-DA音源，品質、風格維持在URAN向來的一般的水準，當然全程的語音也是少不了的。另外在遊戲的開頭與結局部份也嘗試著導入了動畫影片檔案的播放，不過品質仍不是很理想就是了。

想來大家應該都同意：這看了動畫，還不知道劇情的人有多少……（以下文字模糊難辨）

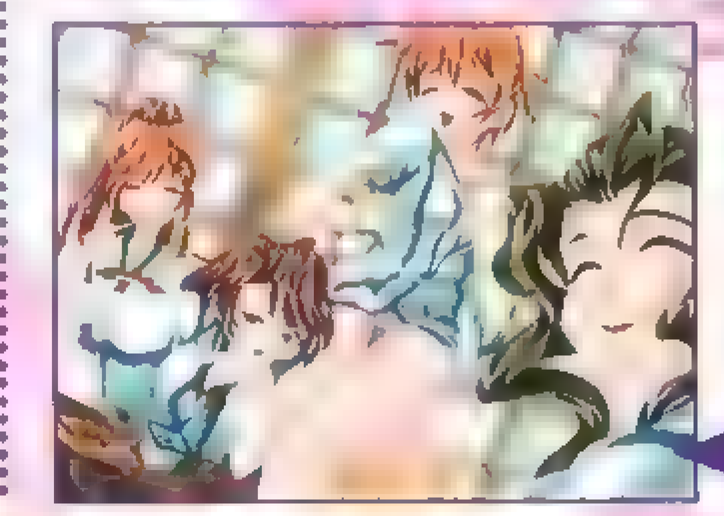
本遊戲採雙CD裝，令筆者困惑的是，URAN公司的行事真的很奇怪，老是隨著出貨遊戲時附上更新檔，難道就不能先作好最後測試再上架嗎？不懂。整體看來，GDT2雖然離筆者的期待還有一段距離，但仍然還算是一部娛樂性相當不錯的作品。先決條件是，您得先確定自己有足夠的時間和耐心來應付它。不過，照這般看來，第三集它還玩得下去嗎…？

ゲーム FOCUS

愛情與麵包要如何抉擇？

就如同所有人必經的歷程，主角也終於面臨到繼續升學或就業的重大抉擇時刻。曾獲得攝影比賽審查員特別獎的他，一邊是拋不掉、放不下的青梅竹馬戀情，另一面卻又受到前來日本訪問的世界知名攝影家的賞識，特別邀請他一同前往紐約擔任其助手與研習進修，當然還得要有個先決條件，那就是一個月後當攝影家再度造訪日本時，主角必須能先拍出一張令其感動讚歎的作品。就在期盼能維持著穩定感情的基礎之上，主角要如何來實現自己的夢想？在感情與事業之中，玩者您又將如何取得這個平衡點呢？

「來嘛！不要害羞了」

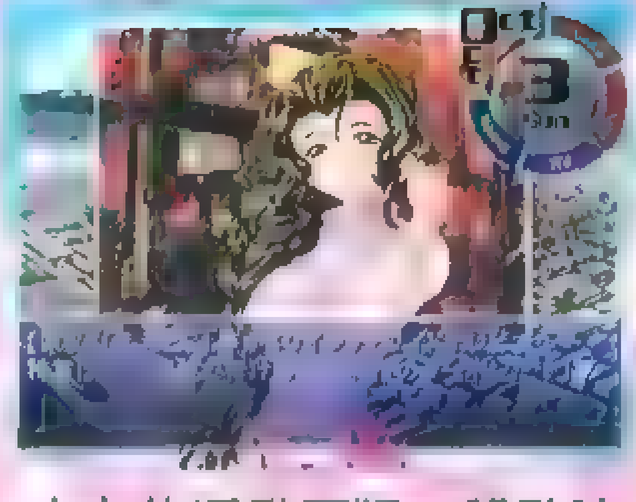

「我看我今晚會……」

▲你最想選擇哪一位當女友呢？

難度頗高的劇情對話

本遊戲最大的特色與賣點，就是在遊戲的最初，這位戀人並不是事先安排好的，而是從伊隅家的四位姊妹中挑選出一位來進行。更特別的是，四位姊妹的性格形象各不相同，從能體會諒解主角處境的，到意氣用事的都有。而依照這些設定，四姊妹性格也依次象徵著春、秋、冬、夏等四種季節形象，這也就是遊戲名稱的由來。隨著玩者選擇的不同，遊戲在劇情上也呈現出相當大的變化，各劇本雖然各自獨立，卻又環環相扣，當真彷若四季般的繽紛多彩。遊戲中採用的雖是多重結局的形式（四篇各自獨立），但其實目的也就是在找出各篇的Happy Ending。可別以為如此看似容易，本遊戲中途結束的機率可是高得離譜，任一個對話選錯都可能會完蛋大吉。更麻煩的是，您根本不曉得問題是出在哪一個環節。特別要留意的是，遊戲中還刻意地安排了一些會妨礙主角戀情進展的角色存在，筆者也是為此奮戰到不覺天已大白，本遊戲的難易度可說是相當的高。

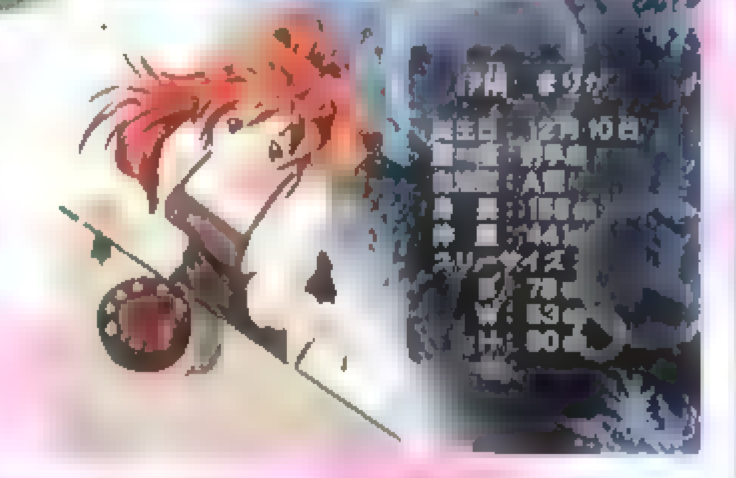
遊戲界的新希望



右上的浮動面版，移動時仍有透明效果哦！

發行本遊戲的Age 雖然是家新成立的公司，但其作品中卻流露著老練熟成的作風。本遊戲的

製作相當精緻用心，筆者尤其欣賞的是在系統介面的表現上，可以調整大小的文字訊息窗、自動移滑到選單上的滑鼠游標等等貼心的選項多得不勝枚舉，甚至連可拖動的浮動面板移動時都還有著透明色的表現！對一家新成立的公司而言，在初試啼聲就能有這樣的表現，實屬難能可貴！當然其中也並非十全十美，筆者在進行遊戲之初，進行到遊戲中某個地方必定會畫面全黑當機，且屢試不爽，直到筆者到其網頁將其上程式更新為1.02A 版，此問題方得徹底的解決，由此卻也看出該公司認真負責的另一面。對一家新成立的公司而言，能否在市場上站得住腳，美術表現往往是決定勝負的關鍵。很幸運的，Age 似乎也擁有這樣得天獨厚的條件。為本遊戲擔起執筆原畫重責大任的，是名令人絕倒的『バカ王子ペルシャ』先生，先生的畫風樸實而穩健，這部份雖說是見仁見智，但饒具特色的風



格正好與時下一窩蜂的市場潮流作為一個區分，又何嘗不是美事一樁。其中也不僅於此，整個美術小組的努力使得表現更上層樓，諸如場景變換、儲存進度時的畫面特效等，也都為本遊戲加分不少。音樂上的表現更是一絕，BGM以CD-DA 或PCM為主，甫一進入遊戲，片頭那段優美的旋律就著實讓人印象深刻。但很可惜的是，本遊戲卻完全沒有語音的配錄，不免讓人有美中不足之歎，也希望在其下一部作品時，能將這小小的缺憾給補上。

伊隅家的四姊妹，依次為長女、次女、三女、四女

誰說好遊戲一定是強檔片

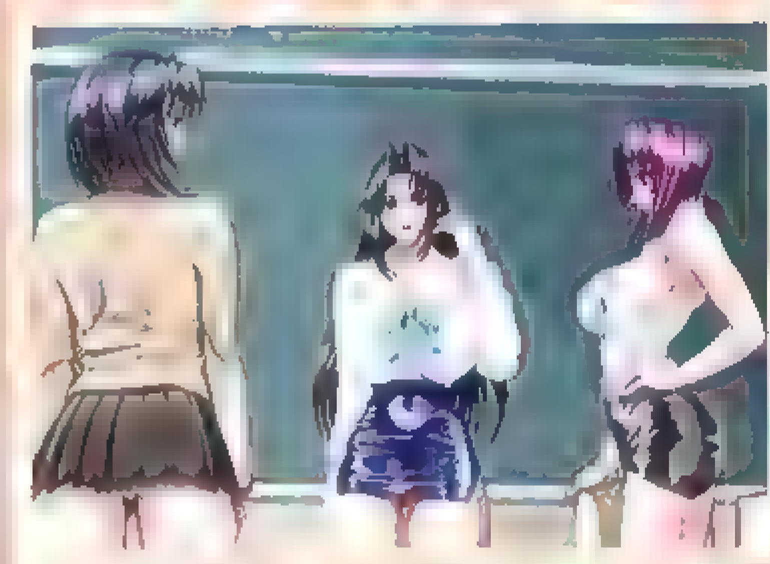
可能碰巧本月份是遊戲強片較少的空檔吧，這部『君がいた季節』的確是讓筆者小小的眼睛為之一亮。誰說要遊戲大作才能消磨時光？這般的小品照樣能讓您玩得昏天暗地、日月皆光（夜以繼日啦）。在這盛夏時分，您希望能來談場什麼樣的戀愛呢？先別急著回答，只要進到這裡，答案自在您心頭。

真希望我女友也這樣替我煮飯

遊戲小語

嶄新的戀愛設計，一部遊戲就能享受到四倍的樂趣。無論是大姊或是小妹型的，只要您喜歡，四擁一百啦！

★夜行者



留下來幫はるか作課後輔導的三人，其目的是…

深山裡神秘的女學園

『ESCALATION』的遊戲內容是在講述關於女子學園裡所發生的故事。一所座落在深山裡，四周都環繞著森林的私立女校－『S女學園』，是許多青年（限美眉）學子夢寐以求進入的名校（學校蓋在這種隨時都有可能會發生事情的地方，通常都是等著讓金田一來拜訪的…）。既然是名校，那想當然條件限制及審查一定是相當的嚴格而難以進入。不是名門貴族的話，我看連邊都沾不到。故事中的女主角『樹　はるか』因爲轉學的關係，住進了學校的宿舍。時間已經過了三個月，原本不適應的生活也因爲室友『島村　未希』的幫忙而日漸習慣。對はるか來說，音樂老師『西城　佳菜子』是她心目中完美的偶像，而學姊『小笠原薰』則是はるか愛慕的對象。其他角色如暗戀未希的學妹『栗林　魔耶香』，目的不明且視小笠原爲敵的學生會長兼學生宿舍管理人『藤原　乃里子』，還有以嚴苛且高壓的教學方式聞名的英語教師『青山　美奈子』，以及體育教師『ひろみ』等，由一群學園中的眾師生所交織而成的女學園故事。

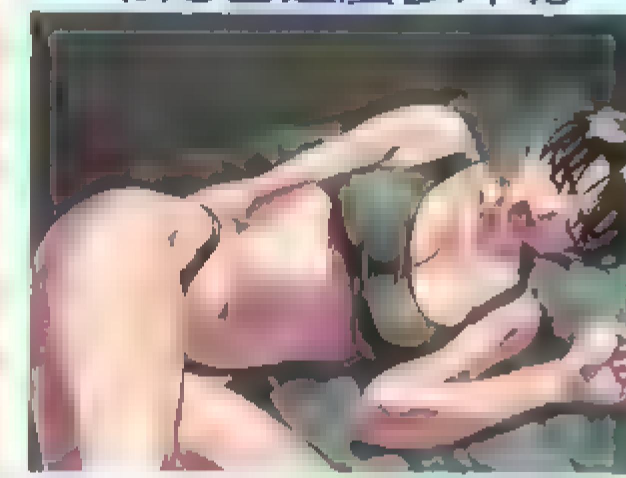
▼はるか的室友未希

はるか的偶像－音樂老師佳菜子

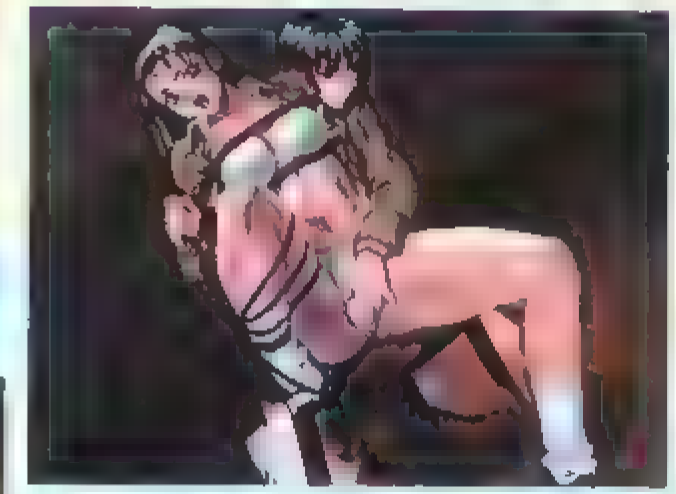
▲天使的面孔，魔鬼的身材

學園中存在著一些不可告人的秘密

故事開始於某日的音樂課，因爲女主角はるか在上課時不專心（因爲想到"某些事"），而被音樂老師佳菜子發現，所以罰她留下來接受課後輔導。而當はるか滿懷擔心的到達音樂教室時卻看到了令她難以置信的畫面，那就是她心目中的偶像佳菜子老師正被『不知名的人士』以繩子綁著調教SM。這個畫面帶給はるか相當大的衝擊，就在準備逃開之際，女主角被學生會長乃里子喊住，並且神秘的告訴她不可以將此事說出去。此時腦中一片混亂的はるか只能在含糊回答之後迅速離開現場，回到宿舍去。回去之後，不小心便將所發生的事情霹靂啪啦地完全告訴她的室友未希知道，兩人經過一陣交談之後就分別上床休息。直至半夜，はるか再度被打碎的玻璃聲驚起，於是她好奇的循聲找到了廁所去，沒想到這次映入眼前的畫面…



▼到底是做了什麼惡夢令她留這麼多汗呢？



▲你把我綁起來要幹嘛！

遊戲模式及系統

本遊戲是以章節所組成，算是相當標準的AVG遊戲。遊戲中以對話選項做爲分歧點的選擇，但是難度可以說是相當的低，只要多試幾次即可將所有的圖片完全收集到。系統中並提供了玩家20組的存檔紀錄，相信已經足以應付全部的狀況。對於那些只想收集圖片不想詳看劇情的玩家來說，遊戲本身也提供了一個『訊息快轉』的功能，玩家可以使用這個選項來加速文字的瀏覽，當文字訊息轉到分歧選單時，這個功能就會自動停止，相信可以節省相當多的時間與精神在滑鼠按鍵上。

誇張的身材比例

在美工方面來說，『ESCALATION』具有還不錯的水準，人物的造型也還算精美。不過，遊戲中人物的身材常常會有『變形』的情況發生，那些看似『平淡無奇』的身材比例經常會因爲畫面的不同而出現『宏偉壯觀』的景象（筆者看過不少身材變形的例子，但以本作來說，真的算是誇張的了！）。所以遊戲中登場的女性角色幾乎都具有『重量級』的身材（其中亦不乏『超級型』），真的是完全的迎合了那些喜歡『好身材』的玩家口味。

沒有配音??令人不解

遊戲的音樂是以CD音源的方式播放，聽起來的感覺只能說是尚可而已，並無任何特殊的地方。其中最令人不解的是，本遊戲並沒有包含人物的語音，遊戲全場只配有少少的效果音來應付發生的各種狀況，真的是非常的單調。天啊！都已經是什麼時代了，還推出這種只有CD音源再加上簡單音效的遊戲。此外，全作除了還不錯的美工之外，遊戲性也不高，故事的結局令人匪夷所思，完全不知所云。遊戲的開頭也只有開始遊戲以及CG鑑賞兩種選項，並無其他的模式可供玩家選擇。

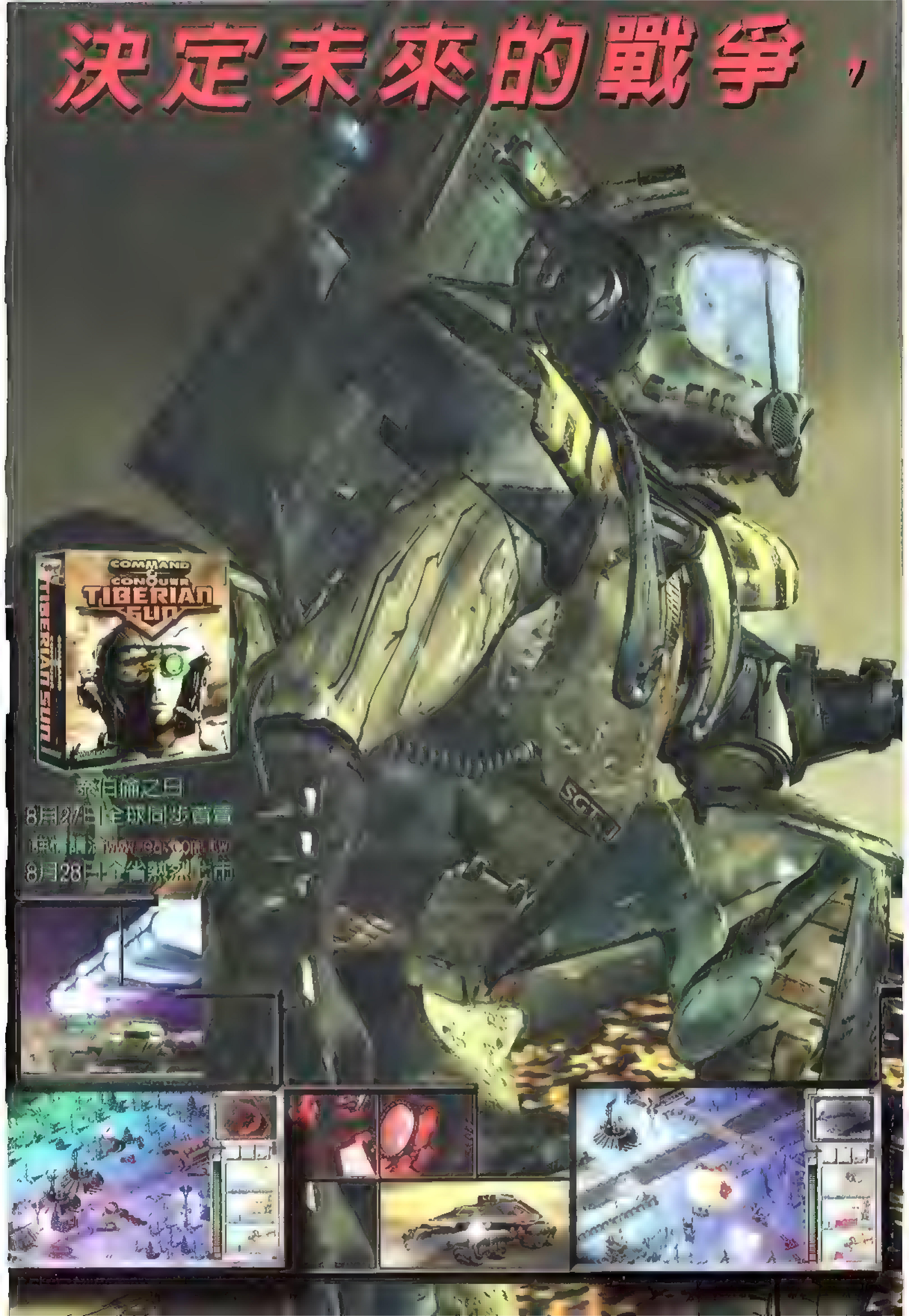
遊戲小結

ESCALATION究其實只能算是一個小品遊戲，雖然說它的封面以及包裝給人不錯的感覺，但實際上去玩之後就可以很清楚的發現它的缺點，可說不過就是芸芸H Game當中的一款小作而已。筆者的建議是除非是喜歡此種故事類型的玩家，或是被遊戲的美工畫面所吸引，否則就不需要花費精神在這款遊戲上面。

ゲーム FOCUS

玄冥護法
等你來主演
小心！ 惡靈爬出你的電腦
THE GUARDIAN
OF DARKNESS
融合『惡靈古堡』與
『X檔案』的懸疑劇情！
、馭魔法，魔法高達28種之多
鬼店、屠宰場，讓你滿地找
護髮無罪，光頭有理！
全國光頭
選拔大賽
全國的光頭照過來，只要自認
你的光頭比酷龍酷，趕快寄
照片來就有機會成為『玄冥護
法代言人』及得到多項大獎！
e-mail:service@interwise.com.tw
All copyrights and trademarks are the property of their respective owners.
3dfx
支援3D加速卡
cryo
天旋地轉3
台灣官方網站
天羅地網
技術合作
ls.net.tw/descent3
世界百萬 爭霸賽
www.interwise.com.tw

FORGOTTEN REALMS
柏德之門
Baldur's Gate
中文版
在【被遺忘的國度】裡，
你不再有口難言……
最大改版革命—可輸入中文聊天
最驚人翻譯字數—高達80萬中文字
最多專業翻譯人員—集合多位TSR專家
最佳年度RPG—國內外最多媒體評鑑
另有中文版升級優惠
詳情見英特衛網站
Inter wise
英特衛多媒體聯合網
BIOWARE CORP
BLACK ISLE
Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.
tel:02-29996768 fax:02-29997707 http://www.interwise.com.tw e-mail:service@interwise.com.tw
All copyrights and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.


決定未來的戰爭，
COMMAND & CONQUER
TIBERIAN SUN
SGT

Jane's
COMBAT SIMULATIONS
Jane's 第一套全中文3D即時策略遊戲
整個艦隊就在您的彈指之間運籌帷幄，您就是「海軍上將」！
FLEET COMMAND
真實策略
一觸即發
真正即時
全中文化
艦隊指揮官
全中文版
美商藝電
客服專線：(02)27476504

地城守護者二中文版
全面使壞！
吃飽了才能幹活
但請小心口蹄疫
合理的要求是訓練
不合理的要求是磨練
小賭可以　養性
大賭切忌傾家蕩產
死人復活！生人勿近
地城守護者2
BULLFROG
地城守護者2
全中文版
美商藝電

哇！真是幸福啊！

青澀寶貝生活實用光碟系列
甜蜜上市

《友情篇》

青澀寶貝（桌面朋友集）

青澀寶貝的甜言蜜語

青澀寶貝換上了最新的制服與打扮，告訴你目前軟硬體的使用狀況，提醒你每天的行程安排，還跟你說說話、聊聊天，心情不寂寞！

美美的月曆就是我的小秘書，只要圈點日期就可填入當天的計劃而且，經由青澀寶貝的貼心提醒，再也不怕忘記約會了！

電腦彩妝師

收錄67款桌布，以及最新的螢幕保護程式，讓電腦從內到外煥然一新！
哇！真是幸福啊！

青澀寶貝
Sentimental Graffiti

《加油篇》

皆さん、頑張って minasan ganbatte

青澀寶貝（陪你學日語）

誰說學日文都刻刻板板？
誰說學日文得苦苦背文法？
青澀寶貝帶領著你輕輕鬆鬆、開開心心進入日文生活會話世界。
哇！真是太幸福了！

人物設定：甲斐智久

只要集滿這36張神塔魔法牌，喚醒長眠之塔，指日可待！
SARAS
－不同命運的四人，相同的終極目標－
撼天神塔4
長眠之塔
扮演角色多達4人，外加隱藏角色
為數眾多的謎題與關卡，令人目不暇給
自動地圖識別與自動移動系統，冒險闖關更得心應手
華麗的魔法場面，呈現極具震撼力的視覺效果
MAGIC LIST (8)
Cursed Spells
MAGIC LIST (2)
Water Elemental Magic
MAGIC LIST
Holy Words
★解謎之鑰盡在神塔魔法牌★
現在起，就讓撼天神塔4之神塔魔法牌，賜與通關解謎的神力！藉由魔法牌的指引，
法術魔力更高強，破除密碼更容易。擁有越多魔法牌，就掌握了神塔解謎之鑰。

梅爾梅拉達
奈恩
Earth Elemental Magic
通關秘話：神塔魔法牌
協和國際多媒體股份有限公司
KING S INTERNATIONAL MULTIMEDIA CO., LTD.
台北縣汐止鎮新台 路 段89號14樓 TEL:(02)26964866
協和遊戲網站http://game.kimc.com.tw

全面開戰

勝者為王，敗者為寇

各自不同的宿命交織出錯綜複雜的情節

人物設定/日野 慎之助

無和平之日，獨以戰爭定勝負
協和國際多媒體股份有限公司
KING'S INTERNATIONAL MULTIMEDIA CO., LTD.

PROTOCOSS
神劍傳說
扮演遊戲(A.RPG)
會宇娛樂多媒體
前衛波股份有限公司
YOYO

地獄駭客

穿梭陰陽兩界，

手握著巫毒法器，

地獄駭客來了！」

Its soul destroying

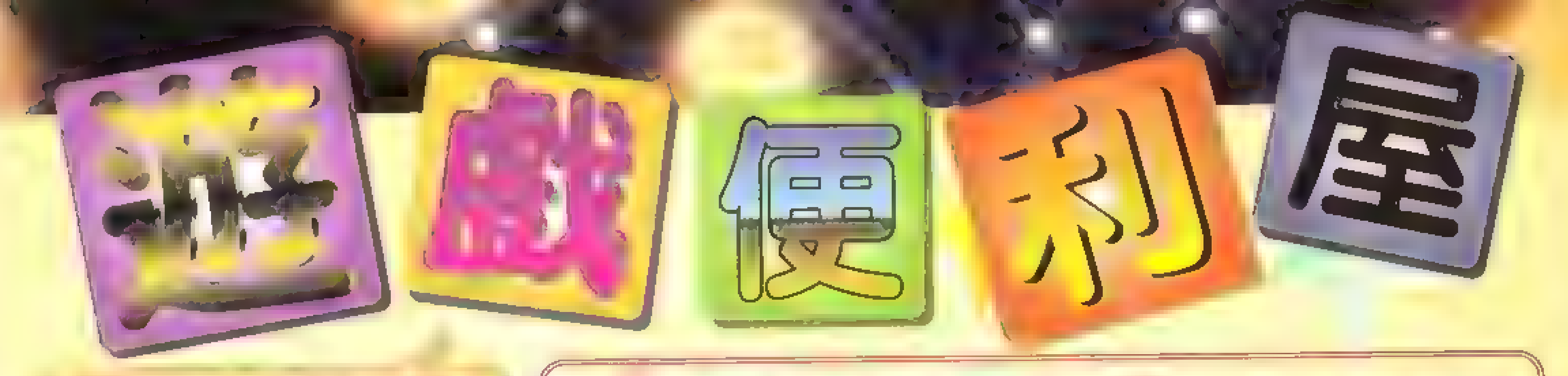
SHADOW MAN

Acclaim

轟動日本最受喜愛的
校園戀愛系列暢銷遊戲
WITH ME EVERYTIME
新同居時代.....
在乍暖還寒的四月裡.....
十七歲的年少情懷
在心裡漾起點點漣漪，
初嚐一場校園裡的甜蜜戀曲，
那滋味竟是........
遊戲故事中的角色眾多
發生的事件有趣多變
透析少女們纖細的感情世界
學習從在友誼與愛情中成長
玩家可自由設定遊戲中
人物之間的互動關係
以日本名勝地區為背景插畫
跟著感情起伏變化而調整的劇情
隨著季節與事件的變化，人物的服裝與造型會隨之更
採用生動的圖表來顯示各人物之間的友誼關係
夢幻 中文版
SDT
AOZORA
TOSHIBA EMI
All other trademarks are the property of their respective companies
Copyright © 1999 SOFTACTTION PRESENTS. TOSHIBA EMI
All rights reserved Distributed by EZSOFT Technologies Co., Ltd

孫權
完整中文版 中文配音
兼具RPG特色的即時戰略遊戲
關羽
許褚
夏侯惇

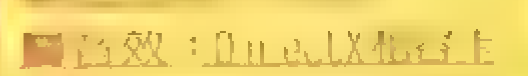
野心
怡碩科技
EZ SOFT
EZSOFT
TEL:02-25855305
FAX:02-25850347
GAME
DONG SEO
GAME CHANNEL
All rights reserved



[illegible]

「天地劫～神魔至尊傳」的故事發生於中國古時，仙、道、魔活躍於人間的時代。中原三大劍派之一的太玄門之人弟子殷劍平，卻不知為何被其師逐出門牆。不知何去何從的他獨自步下泰山，來到繁盛的襄陽城時，一場驚天動地的浩劫正在等著他到來……。遊戲在架構上是標準的戰略遊戲，卻也有著角色扮演遊戲的成分。玩者除了奔波於各戰場面對多場激戰之外，還可在暇餘之時造訪各地城鎮，採買兵甲丹藥或從各居民處詢問消息與秘密，有時甚至要得到特定的線索才能讓劇情繼續下去。至於如何探出隱藏的秘密，那就要看玩者的功力了。遊戲中的人物動作也都經過精心設計與繪製。御劍、禁咒、天法、地訣、神通、魔道六大系的法術，加上敵我各種角色獨有的各式特技，以及上百種精彩絕倫的敵我劍招武技和魄力十足的咒法演出，種種華麗的特效，將雙方你來我往的戰場變成空前華麗的舞臺。各系法術皆有其對應各種妖魔的生剋相性，而可讓玩者調整的各角色內在五大屬性，更會影響人物本身的法術傾向，讓整個攻守變化的組合更為豐富。炎炎夏日，就讓天地劫來陪您一起渡過吧！

[illegible]
■音效：DirectX相容卡
[illegible]



信長之野望～烈風傳 中文版

繼「將星錄」之後，光榮再次推出「信長之野望～烈風傳」，資料較前作更為龐大，創新的威信外交系統與會戰模式等觀念，也在承續前作諸多優點的同時跨越了系列作品的舊觀格局。遊戲將「三國志IV」以來的陣形觀念加以延伸，個人武將在統帥指揮下共同組成陣形，攻城戰方面則首次採用視覺高點的做法。如何運用外交軍事雙管齊下的方式擴展威信，將是「烈風傳」帶給玩家們的新課題。至於要如何完成，就等著您去自行發覺囉！

第三波
■記憶體：[illegible]
■音效：DirectX相容卡
■顯示：DirectX相容卡
■類　型：模擬
■售　價：[illegible]元

重裝機甲兵2

HEAVY GEAR II

「重裝機甲兵2」是不折不扣的「重裝機甲兵」續作，除了擁有精彩的故事劇情之外，還有著相當多的突破。機甲靈活的動作，和力求真實的戰鬥環境，讓遊戲除了是一套相當成功的模擬遊戲之外，更是一套不折不扣的戰爭遊戲。而且，機甲在玩者的控制下，可以做出無異於人類的各種動作，包括了蹲下和匍匐前進，讓玩者能避開敵方猛烈的攻擊，並且加以反擊。武器、射控系統、雷達系統，都比前作有著大幅度的改良，值得您再一次加入戰場。

第三波
■記憶體：16MB
■音效：DirectX6相容卡
■顯示：DirectX6相容卡
■類　型：模擬
■售　價：1080元

稱霸四海

CORSAIRS

在這款以海戰為背景的即時戰略遊戲當中，玩家的冒險足跡將橫跨南方諸海。從加勒比海到澳洲海岸，如此廣闊的海洋，皆是您冒險的地方。只要你能完成國王使命，收服四方海盜賊寇，就可以得到國王的成封，成為稱霸四海的「四海霸主」。遊戲的故事背景取自於歐洲航海史，有些歷史事件甚至也被設計在遊戲關卡中。您可以親身體驗真實的歷史故事，甚而去改變歷史，就看您在遊戲中的表現了。遨遊四海，任我遨遊。我，就是偉大的「四海霸主」。

協和國際
■記憶體：16MB
■音效：DirectX相容卡
■顯示：DirectX相容卡
■類　型：模擬
■售　價：980元

暗闇坡之家

「暗闇坡之家」的故事設定於日本昭和二十二年的盛夏，舞台則是在東京・杉並。在此地，有個被稱為暗闇坡的地方，男屋主於十八年前謎樣地失蹤了！只留下一本筆記本，裡面記載了好幾個不可解的謎題，懸疑離奇又不可解的謎題就等待著您一一解開。遊戲有著全3D製作的精緻美麗畫面，而悅耳動聽的音樂則是遊戲另一個特色，每一個場景皆配有專屬的背景音樂及驚人的音效、語音，足可見製作公司的苦心。在中文改版後，不懂日文的玩家也可體驗一下這款懸疑、刺激的「暗闇坡之家」。

歡樂盒

- 記憶體：16MB
- 音效：DirectX相容上
- 顯示：DirectX相容上
- 類　型：冒險
- 售　價：[illegible]元

[illegible]

在玩過「富甲天下」之後您是否還有些意猶未盡呢？光譜資訊的「富甲天下三　三國篇」，讓你再一次的征戰三國！遊戲將玩家熟悉的三國群雄們給融入了益智棋盤的遊戲類型中，進行的方法是採用轉輪盤式的，製作小組還設計了許多的事件，以期能讓遊戲玩起來更豐富活潑。遊戲在各方面較前作都有了長足的進步，而音樂是由將門雛子所製作。這套遊戲適合對三國系列情有獨鍾的玩家，或喜歡策略卻厭倦了打打殺殺的玩家來一視另澤，您還等什麼呢？

世界末日中文版

RISIING LANDS

「世界末日」有著與世紀帝國類似的遊戲背景，玩家必須在與其他種族的競爭下，開發、運用有限的資源，發展農業、科技和軍事，然後建立新的文明社會，再擊敗其他種族，統一人類世界。玩家最須要注意的是「動作要快」，儘早建立足夠的兵力來捍衛家園，須有足夠的糧食來應付單位的增加以吸引更多的開拓者來加入你的行列。最初的戰力必須先耐住一波波的攻勢，等強大以後，就可肆意的攻擊敵方了。「世界末日」也支援連線模式，包括IPX和TCP／IP，以及Modem和Serial connection的兩人連線對打。只要能夠熟練地操作便能有效屯積資源，這也是贏得遊戲的關鍵。

EZSOFT

- 記憶體：16MB
- 音效：DirectX相容上
- 顯示：DirectX相容上
- 類　型：即時戰略
- 售　價：750元

[illegible]

在黃易的作品之中，「破碎虛空」是一部充份表現出人與大地之間融合精神力量的鉅作。為了表現出原著的精神所在，遊戲採用了3D畫面來表現人物間細膩的表情、動作、對白。甚至連武俠作品中最難表現的武打場面，都以符合真實的感官動態來做處理。為了將小說中的武打場面表現的活靈活現，「破碎虛空」中的每個人物都有自己特定的武功技巧。遊戲的設定方面更考慮加入人性化，像武功招式是隨等級提昇，招式才會增加的。遊戲中的武功招式更加強了即時的戰鬥系統，就如「戰神圖錄」中的招式名稱「衛雨狂劍」、「天地太極」、「破碎虛空」一樣，大開大闔的格鬥畫面全部使原著原影重現，就連最難表達的精神控制招式，都發揮的淋漓盡致，若想完全表現武俠格鬥技美學，「破碎虛空」應可給各位玩家一個滿意的答案。人生本來就像遊戲一樣充滿著無常的變化，「破碎虛空」藉由著小說與遊戲的融合，讓玩家放肆的一次又一次來細味品嚐。想在自我世界中無限的發揮嗎？「破碎虛空」絕對可以讓你盡情表現！

遊戲便利屋

萬王之王

『萬王之王』是個以中古世紀為背景的網路連線多人角色扮演遊戲，而玩家在這個世界中所扮演的角色，就是這個虛擬時空內眾多人物中的一個。玩家除了設法生存下去之外，還要不斷地提升自己的能力，學習各種技能及魔法，以便應付這個世界裡的種種挑戰。由於遊戲是屬於即時的網路連線角色扮演遊戲，每個連線到這個世界的角色都是現實生活中活生生的人，會依自己的意志及想法去活在遊戲之中，並會表現出自己的生活方式。遊戲的時間也如同真實世界般地不斷流逝，其一回合等於現實時間的一秒，而晝夜也會隨著時間變換，讓人感受到存在另一個時空的奇幻世界。遊戲畫面是類似暗黑破壞神的斜向俯瞰視角畫面，遊戲介面位於螢幕下方，有鍵盤指令輸入列和十六個由玩家自行定義的快速指令鈕。另外還包括人物狀態、指令、人際關係、訊息、國家和遊戲設定的六合一切換式視窗。遊戲中有提供熱鍵功能，可搭配滑鼠共同操作。玩家可以選擇以走路或跑步的方式移動，可以用一個熱鍵指令便可以自行進行長距離的移動。利用交談指令和頻道，可把遊戲當成是一個大型的聊天室，在四處旅行之餘獲得與各路人馬聊天哈拉談八卦的樂趣。

夢幻飛機場

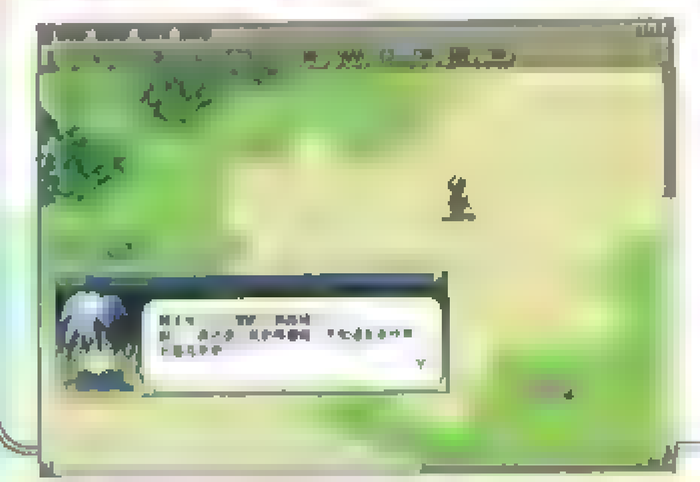
「夢幻飛機場」這套遊戲提供了玩家扮演舉足輕重的螺絲釘角色～航空管制官，並讓航空迷們更進一步體會親自調度飛機起降的感覺！遊戲所呈現的流程與實際機場運作狀況相似，從飛機升空到準備降落進場盤旋開始進行通訊指揮，每個動作都必須再加上幾個不同指令的配合，玩家的每項指示下達的順序和時間點都要拿捏得恰到好處，才不致於造成秩序的混亂引起不滿，避免發生致命的摘機意外，看著這些小飛機在自己的指揮下起起落落，玩者心中也不由得會充滿成就感吧。

華義國際

- 記憶體：32MB
- 音效：DirectX相容卡
- 顯示：DirectX相容卡
- 類型：模擬
- 售價：299元

精靈幻境

提及戰略遊戲，很難不想到生硬的劇情、平淡的畫面、打打殺殺的情節。由大宇資訊所代理，日本秀和System公司所設計的『精靈幻境』將徹底改變玩家的觀念。玩家所扮演的精靈召喚師就是拯救精靈大陸的使者，玩家必須解救受困精靈成為行程中的夥伴，另一方面則須剷除佔據各地的惡勢力、救出女神恢復幻想樂園昔日的平靜，一場華麗炫爛的冒險於焉展開！此款優質可愛的PC戰略遊戲，流行卻不流於俗套，是個相當不錯的遊戲，值得哈日族或非哈日族玩家們熱切期待喔！



大宇資訊

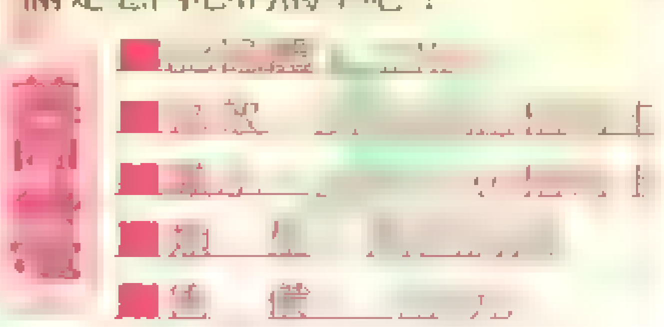
- 記憶體：32MB
- 音效：DirectX相容卡
- 顯示：DirectX相容卡
- 類型：戰略角色扮演
- 售價：750元

霸王密使～永恆面具 中文版

地城守護者2

DUNGEON KEEPER 2

你是否還在享受地城守護者中殘殺英雄，成爲黑暗力量唯一統治者的滋味？牛蛙公司經過一年多的努力企畫與工作後，終於推出"地城守護者II"，再一次的滿足眾多電腦玩者心中那塊黑暗與邪惡慾望的角落。除原有的怪物外，這次也增加了不少怪物與英雄。另外遊戲的多人連線部份有網際網路、區域網路（LAN）、數據機、序列或並列埠連線。這麼多的優點，是否已經讓玩者在內心深處的邪惡騷動了呢？快去買一套回來滿足您內心的渴望吧！

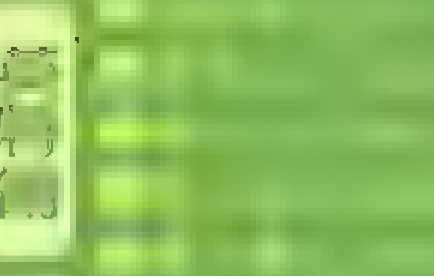


縱橫天地之烽火三國

SONIC&GARFIELD PACK

關於描寫三國時代的電腦遊戲玩家已經見過很多，此次「縱橫天地之烽火三國」希望能藉由擷取目前三國遊戲的長處及發展出屬於自己風格的新玩法，帶給喜愛三國玩家迥然不同的感受。在擔任君主的過程中，除了積極攘外還得安內，內政施行將影響組建帝國、徵得的兵糧、攜帶金錢、以及友方之城內民心；戰鬥進行時則是以即時戰略方式來進行遊戲，玩家可用組建兵團的方法，帶領著多隊的武將，去攻城掠地。總之，想玩不一樣的三國遊戲嗎？親自試試這款遊戲就沒錯啦！

以鬼屋魔影系列受到玩家歡迎的家由甲公司，這次推出的「銀焰洗劍錄」不論是在畫面、效果或音效上，皆可算的上是一流之作。遊戲以高解像的3D繪製畫面呈現出雄偉氣勢，再以流暢的3D即時運算人物表現出細膩的動作，而兩片裝的大容量亦是向玩家展現其豐富內容的最好方式。整個遊戲在操作介面上可說是非常簡潔，一隻滑鼠加上一個按鍵便可完成所有動作。而其獨特的圓盤式指令表也饒有技巧性的將所有指令融合成一個介面。如此獨特的遊戲，不玩就太可惜了！



BTO HAZARD II

繼承了之前『惡靈古堡』的傳統，2代仍有兩位男女主角供玩家選擇。以李昂．甘迺迪進行遊戲會碰到較多戰鬥場面，適合喜歡激烈動作的玩家；前作男主角的妹妹克蕾兒，在劇情方面能了解比較多的背後事實，如果想真正玩完整個遊戲她是不可或缺的選擇。由遊樂器改版爲PC的「惡靈古堡2」，除了兩位主角的劇情外，還有被稱爲『第四生存者』的隱藏劇情。在遊樂器版是需要滿足某些條件才會出現，這次可是遊戲一開始就可選擇，可說是造福了廣大的玩家們。遊戲的特色在於當玩家扮演某個角色結束遊戲後，所使用的道具數量、以及安全完成任務的時間等因素將會反應在另一個主角重新進行的遊戲中，劇情也會因爲這點而產生微妙的變化。例如在下水道中的武器倉庫裡頭有兩個道具，一個是馬格納鋒槍，另一個是背包。如果男主角拿了槍的話，那裡頭的女主角來到倉庫的話，就只剩下背包了。要怎麼分配就看您自己了。現在就做好萬全的準備，朝著被怪物佔據的警察局前進，向未知的走廊深處冒險吧！比起實在不怎麼嚇人的電影，這套遊戲實在是不錯的另類選擇。

香港著名科幻漫畫 台灣讀者快手先玩 龍神

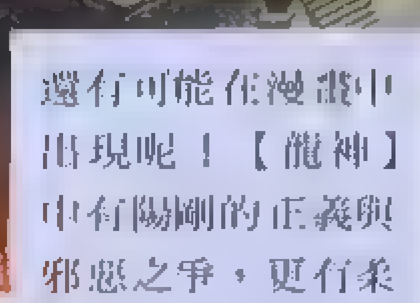
【龍神】是香港著名漫畫家邱福龍先生的得意傑作，於92年推出時即獲得許多人的喜愛，並造成香港漫畫界之轟動。

邱福龍筆下人物剛強遒勁，且有獨特之造型與風格，加上衝激性的劇情，使得他很快晉升爲香港漫畫界的著名主筆。從小就對畫畫有著濃厚興趣的邱先生，對科幻漫畫題材尤其鍾愛，聲稱龍神的靈感是來自蝙蝠俠與加爾巴，因爲想畫一些正義人士，所以在92年開始編寫難度極高的超時空科幻漫畫【龍神】，沒想到一炮而紅，並從此確定大師風範，這想必是小時候常在教科書上畫公仔（廣東話的人物娃娃）的邱先生始料未及的。

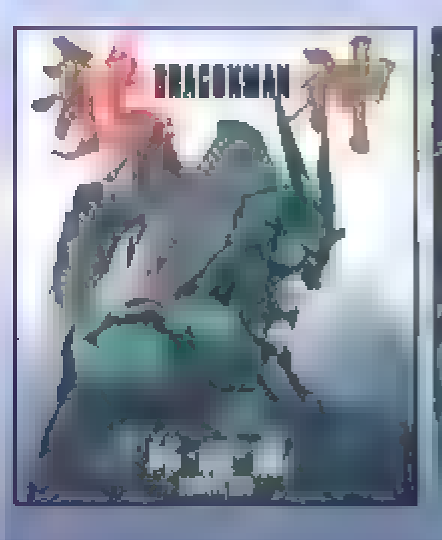
96年邱福龍再度發表科幻重金屬鉅著【小魔神】，超過一年的籌備時間，並大手筆的在宣傳及製作費上花費了高達百萬的港圓，充足的信心加上強橫的實力，再次震撼了所有香港漫畫迷。也許，身爲台灣漫畫迷的您對他的漫畫還不熟悉，但您可以由GAMEONE （勁一番）以超水準3D技術製作電腦遊戲的公司，看看邱先生的功力。

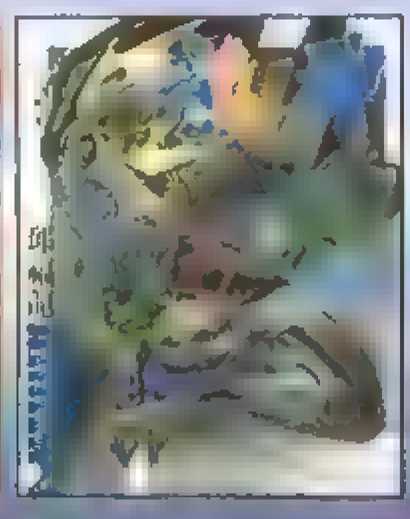
七年後，一九九九年的七月，香港所有漫畫迷都在期待著新一輯【龍神】漫畫以雷霆萬鈞之勢在香港上市，一如所料，不論口碑與銷售均得到非常理想的成績，各大報章雜誌爭相報導，出盡了鋒頭。

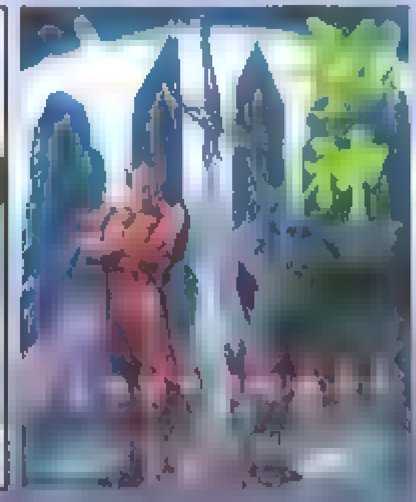
【龍神】是由黃玉郎所領導的玉皇朝集團所出版，他們表示，【龍神】第一輯漫畫將會於短期內以合訂本形式在台灣上市，所以十月推出的【龍神】遊戲將是以奇特行銷手法先打入台灣的作品，遊戲中除了依據原著發展，還有許多漫畫中所沒有的支線劇情，未來玩家玩到的這些新人物



還有可能在漫畫中出現呢！【龍神】中有陽剛的正義與邪惡之爭，更有柔性的愛情、友情等人性考驗；以SRPG的方式進行遊戲，玩者不但可以看到如電子語音活動漫畫般劇情，更可以在戰鬥中運用各種法術策略，打個過癮







【龍神】第一～五集封面

四方戰神護衛天界 邪惡幻魔狂霸宇宙

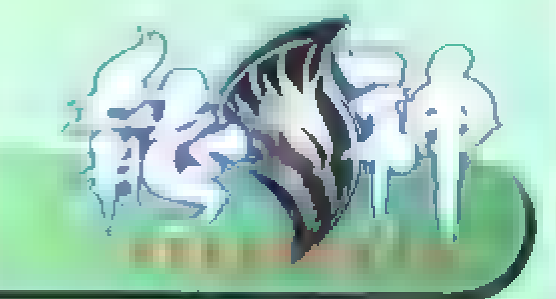
宇宙之中，有四位超級戰士守護著四方天界，他們分別是龍神、虎帝、朱雀和玄武。四位戰士之中以虎帝的戰鬥力最強，但可惜其性格凶殘，因而未受大長老重用，最後虎帝更因龍神被封爲守護天儀的使者，而與龍神反目。

另一方面，宇宙的邪惡力量幻魔勢力日漸強大，他不單要統治宇宙，而且還希望突破時空，取得有史以來最強力量。

當幻魔正要突破時空到達未來之際，幸得超級戰士冥泣阻擋，幻魔不敵並逃回現在的世界。冥泣發覺幻魔雖然暫時不是他的對手，但日後幻魔變成「完全體」時便會天下無敵。爲了阻止幻魔進化，冥泣指派幾名手下穿越時空來到現在的地球消滅幻魔。

龍神等人一方面要應付幻魔的來襲，另一方面又要解決與虎帝之間的恩怨，形勢相當不利，幸得冥泣派來的孩也、蝙蝠和柏蘇幫忙才勉強一一化險爲夷。可是幻魔最後仍變身爲完全體，雖然冥泣出現相助，但眾人仍是不敵，最後……

天上人間群魔交錯 宇宙地球正邪兩難

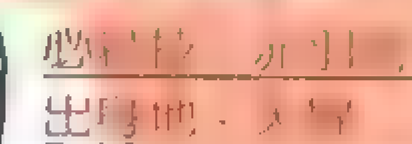


必殺技：宇宙三極破
出身地：天界

維護宇宙和平的正義之神，嫉惡如仇，因其友玄武與朱雀回天界療傷，暫代管理地球不平事之職務，從而由其中認識到地球上許多不同的新事物。

必殺技：
出身地：天界

四方天神之一，論力量為四神之末，但速度極高。與虎帝反目後，助龍神潛逃地球，對龍神有著微妙的感情



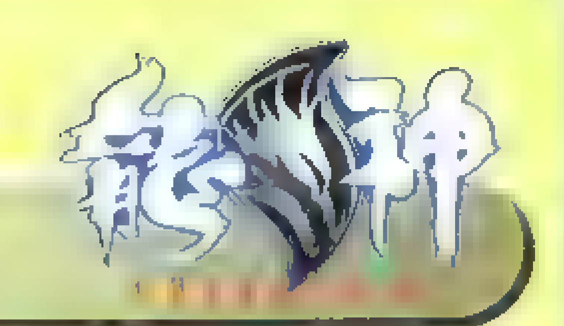
必殺技：萬度烈焰
出身地：天界

天界力量最強之神，欲以一己之力逆轉天規，建立新宇宙，統治萬物。

必殺技：……陀羅破
出身地：天界

守護北方天界的玄武，雖然力量不及龍神和虎帝，但法力極高，在於虎帝一戰中，有著舉足輕重的作用。

三大系統獨特玩法 善加利用所向無敵



CES 漫畫表達系統

CES全名為Comic Expression System，亦即「漫畫表達系統」，是Gameone特別為了【龍神】而設計出來的新點子，主要用於劇情交代和戰鬥時一些特別效果的表現。CES除了有語音和音效，最特別的地方就是在某些畫面會有動畫效果，指到哪一格，就會發聲與動作，就好像看了會動的漫畫一樣。Gameone深信CES會給玩家帶來前所未有的新鮮感。

原著漫畫

CES漫畫表達系統

TFS 目標預報系統

就是人物在選擇移動目的地時已能預知攻擊目標和攻擊方式，這個作法的好處是避免了玩家在操控上的不方便，從而更能集中精神去安排戰術的運用。有了TFS後，玩家便可在選擇移動時便能完全掌握攻擊目標和方法

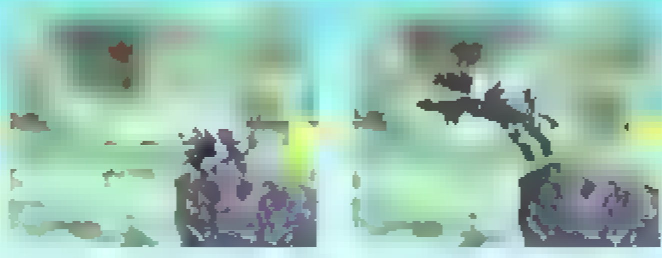
◀在選擇移動時已可預知攻擊目標和方法

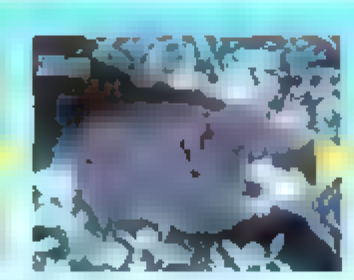
DHS 硬直系統

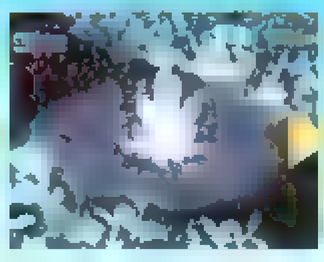
硬直系統（Die Hard System），其主要概念就是當人物受攻擊時，若其背後有障礙物，人物所受的傷害便會變成原來的二倍，這樣讓戰鬥更合邏輯，反之也是為了讓玩家將此合理點運用於戰術中

驚奇多變攻擊模式 合擊必殺一擊斃命

▼朱雀玄武合擊技







★特殊技

所謂特殊技，就是人物利用精神力量（Mana）所使出的特殊招式，主要可分為攻擊和輔助兩大類。總共有三十二種特殊技，各有攻擊力量、範圍和效果。

冰虎特殊技

研發製作 T.T. Studio
出版發行 軟體世界
絕無僅有的即時戰略，
錯綜複雜的牽制局勢，
詳盡刻畫亂世戰役的恩怨情仇，
揭發隱沒千古的戰略的秘辛。
三國新風貌、戰略新詮釋，
讓玩家用全新的角度
爲三國歷史做見證！
連戰三國

Westwood Studios 1999 專訪報導

記者：莊振宇 Article and Interview:Allen Cheng-Yu Chuang

▲這是筆者，笑一笑！

電腦遊戲是內華達州的出口主力！

經過三天的E3展覽之後，為了要訪問以Dune II（沙丘魔堡）、Command and Conquer（終極動員令）等系列聞名的Westwood Studios，筆者及主編大人一行從原本就已經相當炎熱的南加州，一路開到遍地沙漠的內華達州；經過五個小時的車程，終於來到號稱美國的遊樂場一拉斯維加斯，因為Westwood Studios就在這裡！

▲Westwood賺錢實在賺太多了，老闆竟然有一部這麼棒的保時捷跑車。同樣在遊戲界做事，筆者要到幾時才能夠擁有這樣一部跑車呢？

值得一提的是，整個內華達州都是沙漠，因此整個州的經濟來源，可說全部都靠賭場的收入；換句話說，內華達州的進口業很發達（所有的東西都得要從別處運來），而出口業可以說是幾乎沒有。

說起來也許很難以致信，但內華達州最大的出口業就是電腦軟體，據說佔全州出口總額的95%！而軟體業的出口總額，幾乎100%都是由Westwood Studios所占；也就是說，內華達州要是沒有了Westwood Studios，那簡直就可說是沒有出口業。原來身為高科技產業的遊戲，也可以到達這種境界！

遊戲界的不敗天王 Westwood Studios

自從沙丘魔堡及黑暗王座開始，Westwood Studios所推出的每套遊戲都深得人心。今次訪問已是筆者第三次來到該公司，而這次的遊戲陣容比起筆者前兩次訪問所看到的遊戲，又精采了許多。

首先，近期就會推出的遊戲包括「終極動員令」系列的最新產品：Tiberian Sun，以及未推出先轟動，美國媒體號稱是「能夠讓暗黑破壞神（Diablo）代相形見拙」的Nox。

像這些即將推出的遊戲，Westwood的公關人員都盡量展示給筆者一行看，不過一些正在初步設計階段的遊戲，如Renegate以及Pirates等產品，每位員工就絕口不提；不過筆者一行在公司中走來走去，總是會看到許多遊戲的設計文件。關於這些遊戲，筆者也將會根據此行所見，再稍加推理揣測，為筆者們稍加報導一番。

Westwood的員工都喜歡收集玩具

Westwood產品所獲得的獎項，筆者每次訪問的獎杯數量一次比一次多，看來筆者下次訪問時，該公司要特別設立一個房間來展覽他們的獎杯了

Westwood Studios的法寶

要設計出好的電腦遊戲，除了需要優良的設計人員之外，還要擁有完善的遊戲設計工具；無論是手藝再巧的木匠，沒有鋸子刨子，也是沒有辦法完成任何作品。Westwood Studios之所以能推出強棒的產品，就與他們所擁有的工具有相當大的關係。

這次參觀之時，本刊主編就認為Westwood Studios設計遊戲的工具齊全，雖然不是每樣工具都適合臺灣的設計公司（以價錢成本方面考量），但是卻有一部份值得臺灣公司參考。這次參觀Westwood Studios時，公關部主任Christopher Rubyor很仔細地為筆者們介紹該公司的所有設備，讓筆者一行能夠瞭解Westwood Studios設計遊戲的三大法寶。

法寶 1 道具齊全的藍幕攝影棚

Westwood Studios的遊戲一向有精采的過場電影，這些電影巧妙地將3D動畫及真實的演員結合在一起，而背後的合成技術就是藍幕攝影技巧。在Westwood Studios裡面，有一個樓高三層的藍幕攝影棚，在這裡面除了有等高的巨型藍幕之外，也有整套的舞臺照明設備。

在攝影棚中，Westwood設計小組能夠將演員的動作錄下，且經過電腦處理，將背後的藍色背景換成由3D所繪的背景。這種方法可減低攝影成本，不必出外景就能夠讓演員出現在任何的背景裡面

除了攝影棚本身之外，在一樓裡還有道具儲藏室，這裡面放置了所有以前使用過的道具及服裝，有許多是筆者在遊戲中曾經看過的東西，對於熱愛終極動員令的玩家，這可以說是一個寶庫。

在攝影棚的後面，還有一個木工廠，所有拍片需要的道具都在這邊製造。據Chris Rubyor表示，Westwood Studios雇有全職的木匠，專門為拍片需要製造道具。相信擁有木匠的遊戲公司，全世界只有這一家吧！

▲Westwood的藍幕攝影棚

攝影棚的最後一部份就是後期製作室及影片資料庫。後期製作包括剪接、特效及數位化等工作，Westwood Studios所擁有的後期製作設備相當完善，是筆者看過所有遊戲公司裡最完全的。影片資料庫裡面則存放著以前所有拍攝的影片，主要是提供參考之用。

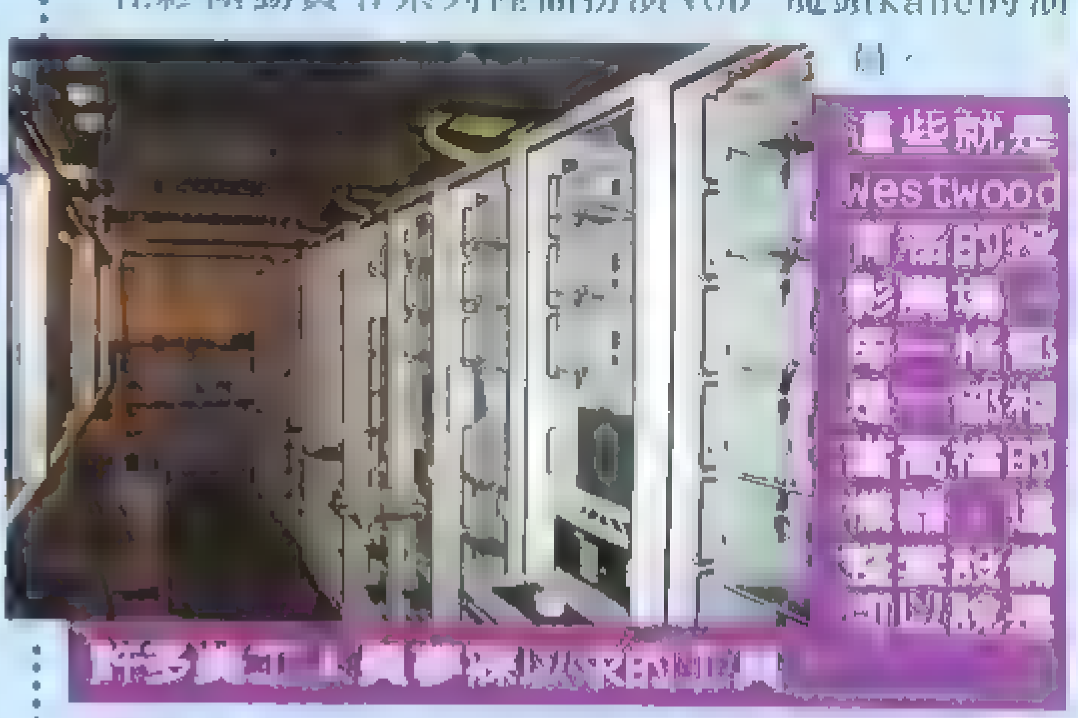
Westwood的整個攝影棚都是由該公司的影片部門所負責，而影片部門的負責人Joe Kucan就是在終極動員令系列裡面扮演NOD魔頭Kane的演員。

法寶 2 投影農場

用過3D繪圖軟體的人都知道，動畫投影時所花的時間相當多（也就是電腦進行複雜的計算，模擬光線在一個3D環境裡面行走，以此算出2D畫面應該要如何顯示3D環境的步驟。）一般不太複雜的場景，如果以每秒三十張圖的畫質計算的話，投影五分鐘的動畫，也大約需要一個鐘頭；但要是像Westwood遊戲那種複雜的動畫，除了場景複雜之外，整個遊戲裡面也約有一、兩個鐘頭的影片，那投影時間可能就要以天甚至月來計算了！

再說，動畫也不是投影一次就可以了；如果有需要修改的地方，整段動畫都需要重新投影。如果運用一般的方式，使用一部電腦來進行投影的話，那麼Westwood Studios的遊戲光是等動畫繪圖就要十年八年，做好時大概也不用推出了。

投影農場就是解決這個問題的方法。Westwood Studios所謂的投影農場，就是將一百部電腦以網路連線接在一起；而較高級的3D繪圖軟體都支援網路投影，也就是軟體會將投影的工作分攤到農場上的每臺電腦，以一百倍速度進行投影工作。



Westwood Studios的投影農場裡面，每部電腦都是雙Pentium 300的機型，並各自配有256MB的記憶體，整組設備可以說是價值不菲。筆者每年訪問Westwood Studios時，每次聽到的投影農場所使用的都是最新的處理器，也就是說農場裡面的機器，每年都會升級。這一筆驚人的費用，還真是沒有幾家公司能夠負擔。

3 專業的遊戲測試小組

世界上再也沒有比玩一個充滿臭蟲的遊戲更加令人感到可恨的事了！一個再好的遊戲，只要有一、兩個臭蟲讓玩家感到相當不便，那麼玩家都不會認為那是一套好的遊戲。因此幾乎所有的美國遊戲公司都會雇用人員測試電腦遊戲，確保推出的產品不會有臭蟲。

不過，許多遊戲公司在測試遊戲時，通常都是臨時雇用一些學生，而不是像Westwood一樣有一群專業的測試人員。

臨時雇用的人員固然可以省下不少的成本，但是玩家們要知道，測試遊戲並不是想像中那麼簡單，只要將遊戲玩幾次就可以了！測試人員在抓到一個蟲時，要能夠詳細地將臭蟲的特性寫在報告之中，什麼時候臭蟲會出現？在那邊出現？出現的機會有多高？還有最重要的，是如何能讓臭蟲重現。唯有仔細的報告，程式設計師才能迅速找到臭蟲並加以解決。

測試人員需要有相當多的除蟲經驗，這是臨時雇用人員不及專業人員的地方。Westwood Studios的測試小組相當專業，據Christopher Rubyor表示，Westwood測試小組平均在遊戲推出前每天可以找到約上百個臭蟲，效率相當驚人。

除了抓蟲之外，測試小組也負責遊戲試玩的工作。Westwood大部份的遊戲都是即時戰略遊戲，而這類遊戲最重要的，就是遊戲中所出現的陣營之間都要有相等的軍力；如果遊戲中有那方特別厲害，那麼就失去了對戰遊戲的趣味了。

▲這裡就是Westwood的遊戲測試人員的巢穴。從照片中可以看……

筆者一行訪問時，測試小組正在進行Tiberian Sun的測試，據在場的人員表示，他們平均一天會玩上幾場的對戰遊戲，在結束後他們就會依照對戰的經驗，加以調整每個單位的力量。直到現在，測試小組已經玩了不下五、六千場的對戰遊戲，測試遊戲的精神令人起敬。

Westwood Studios的測試小組一共有二十幾人，每天全職地進行遊戲測試，這也就是為什麼Westwood所推出的遊戲很少會有臭蟲出現的原因了。還有值得一提的，就是在Westwood裡面，測試小組擁有最大的力量，如果該小組認為遊戲還不能夠推出，就是天皇老子到了，遊戲也不能夠推出！Westwood這種品質至上的精神，真值得國內的業者多加學習。

在Westwood Studios這家公司裡，每個員工都對於其工作環境相當滿意；除了賭城本地物價相當便宜之外，Westwood對於旗下的員工也有相當不錯的待遇。筆者一行訪問的那一天，正逢星際大戰首部曲在美國首映；而筆者一行訪問時，發現大部份的人看起來都很累，細問之下，才知道Westwood當天凌晨包下了整個電影院，招待所有的員工看首部曲！啊！像這麼好的公司，筆者也想要跳槽了！

▲這是Westwood的全職作曲家Frank Klepacki，當筆者一行訪問時，他播放了許多Tiberian Sun的音樂給我們聽。

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN

特別報導

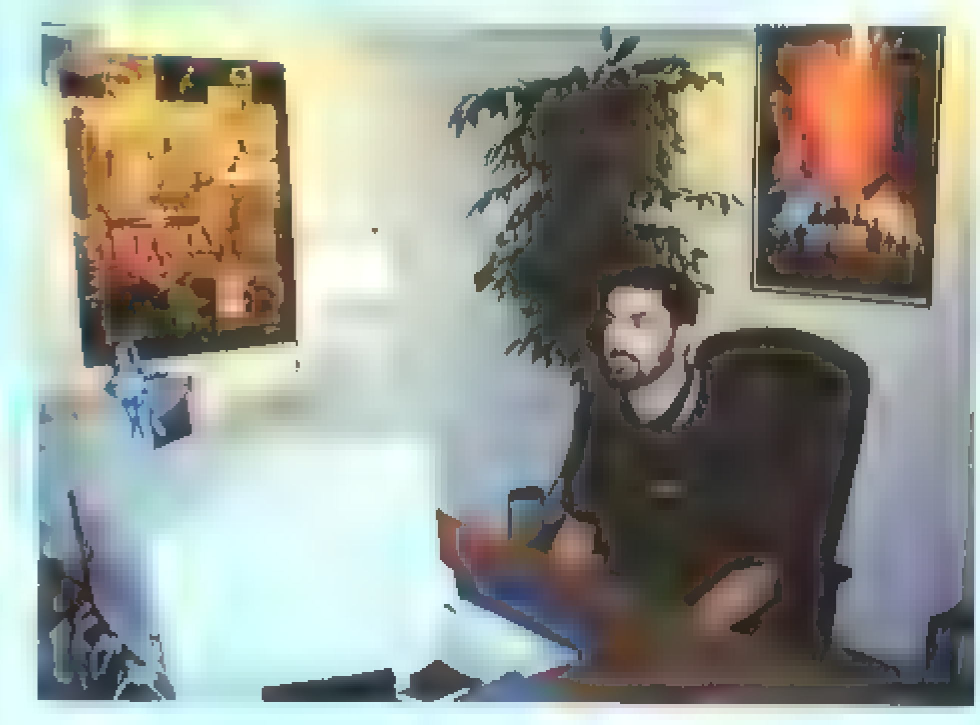
即時戰略遊戲可以說是由Westwood Studios所創造的，最早由該公司所推出的即時戰略遊戲「沙丘魔堡」推出就受到相當的歡迎；後來Westwood Studios創造了Command & Conquer系列，再度掀起了遊戲界設計即時戰略遊戲的風潮。

新一代的故事背景

在設計第一套Command & Conquer之前，Westwood Studios就打算以三部曲的型式推出一系列的遊戲。Command & Conquer交待了GDI及NOD兩個陣營之間的戰事，後來推出的Red Alert 則帶領著玩家到二次世界大戰的時代，交待了NOD 崛起的故事。現在，正在設計當中的Tiberian Sun將會讓玩家來到未來的世界（其實也不是遙遠的未來世界，差不多是在Command & Conquer 時代的三十幾年後。），以先進的武器，再度讓玩家體驗GDI及NOD之間的戰爭。

Kane—也就是NOD 的老大，在Command and Conquer 的故事最後消失不見了。筆者後來發現，原來Kane還活著，並控制著NOD 組織裡面的戰將，仍繼續進行著征服全世界的計畫。

在TiberianSun 裡面，雖然仍保有著先前前兩代之中的單位及建築，但是其它則全部都是新加入的。Tiberian Sun雖然是Command & Conquer系列遊戲之一，但是整體玩起來的感覺相當不一樣，絲毫沒有任何前兩代遊戲的影子，無論是操作介面、視角、或者是整體的遊戲玩法都煥然一新，除了故事之外，不會讓玩家有玩續集的感覺。



▲Rade Stojsavljevic，Tiberian Sun 的製作人

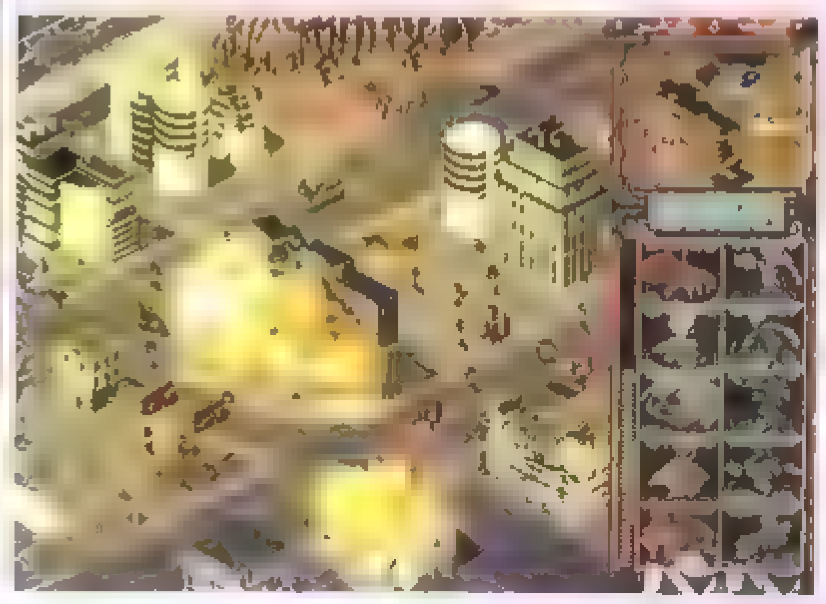
當實驗中來的Tiberian礦

首先，玩過Command & Conquer 系列的玩家都知道，在該遊戲裡面最主要的資源就是綠色的Tiberian礦石。這些礦石可以運用採礦車採集，並且運回基地進行提煉。Tiberian是一種有毒的礦石，因此當生體部隊（如一般人類步兵）走過礦區時，都會受到損傷。

在Tiberian Sun裡面，當然也有Tiberian礦石，不過不知什麼時候開始，新種的Tiberian礦石開始出現

在本遊戲中，Tiberian礦分為藍色及綠色兩種，綠色的礦石對生物有害，而藍色的礦石則相當容易爆炸。

還有，新品種的Tiberian礦會很快地向四處擴散，因此本遊戲中的Tiberian礦雖然是一種財力的象徵，也是一種恐怖的東西；且Tiberian擴散到玩家的基地當中，它就會開始殺死步兵、摧毀建築及坦克，因此建造可阻擋Tiberian礦擴散的牆壁在三代中有著非常的重要性。

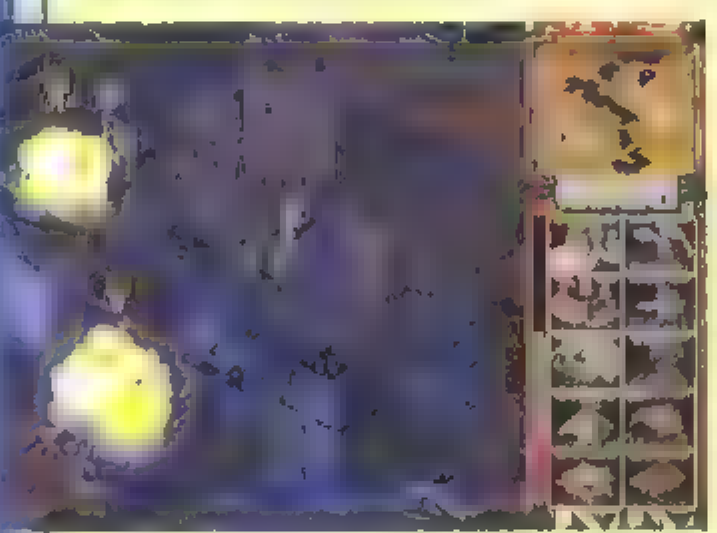


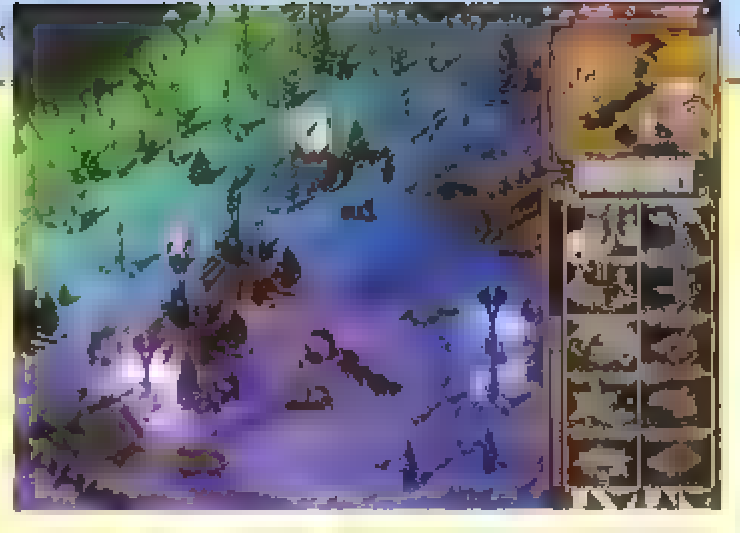
為了防止Tiberian礦過度擴散，GDI 陣營中有種武器可以噴出毒氣，將所有的Tiberian礦都消滅；NOD 當然也有對付Tiberian礦的武器，但比較邪惡一些！NOD的單位能夠將礦石液化，並且收集起來並裝到飛彈裡面，然後射入敵方的基地。

Westwood Studios 1999

有晝夜變化的任務場景

Tiberian Sun裡面的圖形都不是以2D圖塊所顯示，而是以3D繪點技術顯示！據遊戲的設計人員表示，在Tiberian Sun裡面，將會有許多的夜間任務，唯有使用3D的顯示技術，才能夠運用動態光影技術，讓遊戲的畫面看起來擁有真實的光影效果。





在Tiberian Sun裡面有許多擁有照明功能的單位及建築，它們在平常的任務裡面好像沒有什麼作用，但是一到了夜間任務，它們就變成了決勝的關鍵。筆者不是在開玩笑，Tiberian Sun的夜間任務真的是黑得不得了，如果沒有照明的話，根本不可能進行任務。不過，夜間任務的設計讓遊戲擁有更多不同的玩法，在對戰時，只要破壞對方的照明，就可以進行偷襲，算是多了不少變化。

除了任務本身更有變化之外，夜間任務的設計讓遊戲的圖形效果看起來更加地棒。在一個夜間的戰場上，場景的整體效果看起來就好像電影般，基地中有著許多的探照燈四處照射，天空的飛機也使用燈光企圖尋找地面上的敵人，看起來效果十足。

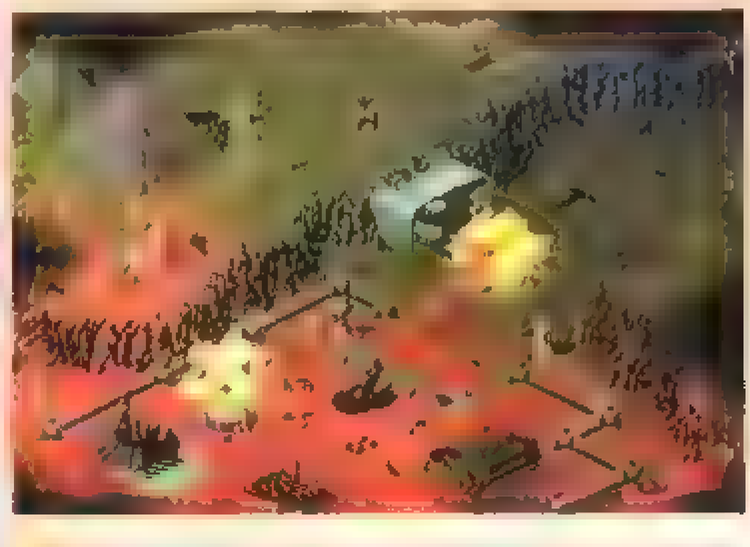
影響機動力的關鍵．戰場地形

地形的設計也是Tiberian Sun的一大特色。由於Tiberian Sun使用的是3D引擎，因此遊戲中的地形隨時都可以改變高度；例如當地面受到炸彈或是武器攻擊時，地上就會因為爆炸的力量而炸凹一大塊。當然，在遊戲中，玩家也可以利用人為的力量改變地圖上的地形。在Tiberian Sun裡面將會有可以改變地形高度的單位，玩家可以依照對自己有利的方式，自己改變地形。

組合式的建築系統

Tiberian Sun裡面的建築採階段式的建築方法，這是即時戰略遊戲中比較少見的。在遊戲中，玩家將可以建造數種不同的基本建築，在建造完成後，可以在該建築上面選擇加上自己喜歡的配備。

以GDI為例，在建造GDI發電廠完成之後，玩家將會看到上面有兩個空位，這些空位上面可以加裝更多的發電機，或者加蓋電力研究中心，增加電力的功率。另一個例子就是GDI的圍牆，在牆蓋好之後，玩家將可以加裝各種不同的防禦性武器，例如機槍、火箭砲、或是對空飛彈發射器等等。

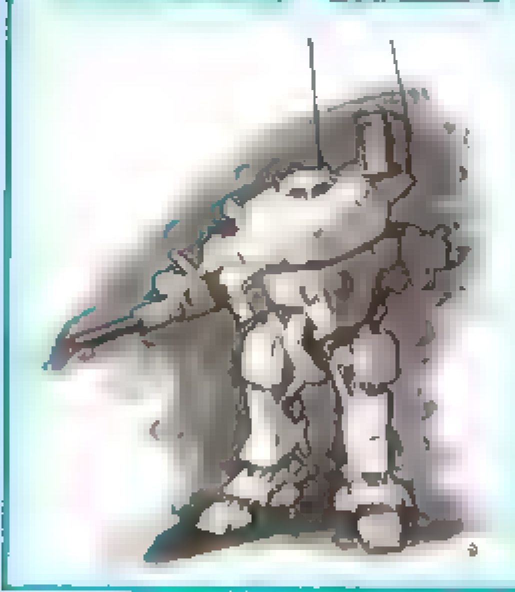


在前幾代裡面出現過的GDI雷達站，在這一代中也會出現。同樣的，在玩家建好雷達站後，除了可以監看整個戰場之外，還可以外加另外三種不同的功能：加裝威脅分析系統時，這種系統可以自動分析敵方在進攻時所使用的單位，並且將敵人最厲害的單位先行消滅；加裝離子砲控制中心時，便可以擁有使用離子砲的能力。如果玩家選擇加裝微型機器人控制塞，便可以擁有操作微型機器人的能力。

NOD一向都擁有隱形科技，在這代中更是大有進展。這次NOD擁有一種隱形力場產生器，可以讓其範圍之內的單位及建築全部都進入隱形的狀態；不過GDI可以使用活動式的雷達偵測器找出隱形的單位及建築，因此NOD的隱形力場也不是絕對佔有優勢的。

Westwood Studios

會自我進化的人工智慧



在人工智慧方面，Tiberian Sun採用進化式人工智慧來做爲遊戲的AI。除了一些由設計師本身輸入電腦的基本策略之外，電腦也會自行思考，並且創造出新的攻防程序來與玩家交戰。

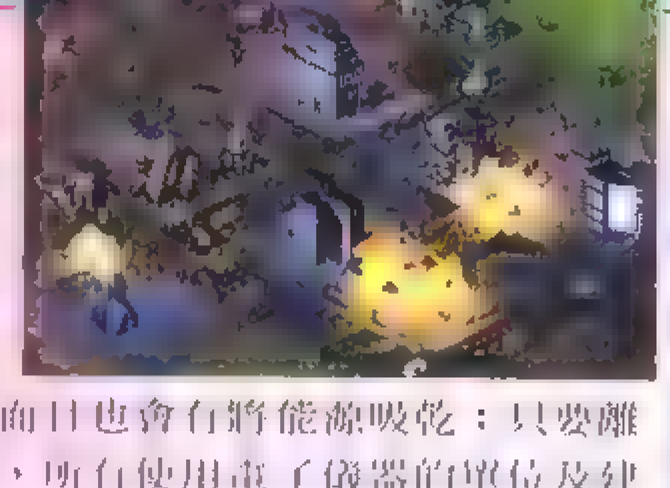
雖然電腦沒有真正如人類般的智慧，不過它卻能夠觀察玩家的攻防策略，並且找出相對應的計謀。也就是說，當玩家使用同一種技倆太多次時，電腦就會演變出十幾種抵擋的戰略；如果那一個策略成功擊退了玩家，那麼這個程序就會記錄在電腦的硬碟上面，下一次若有相似的情況出現時，就可以拿來再次使用。由於如此，當玩家玩這套遊戲越久，電腦就越聰明，但如果玩家將遊戲重新載入的話，電腦又會變得跟原來一樣笨。

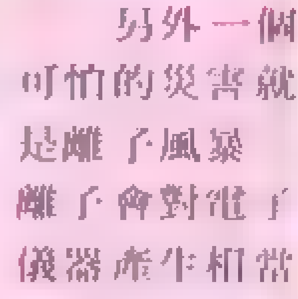
影響深遠的天然災害

除了人類之間的戰鬥之外，Tiberian Sun裡面還有自然災害的設計。據遊戲製作人表示，自然災害的設計，讓關卡設計師能夠設計出更多種變化的任務，在多人連線的遊戲上，也增添了幾分樂趣。

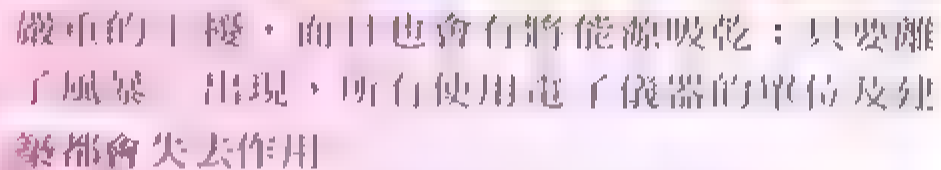
Tiberian Sun裡面有多種的自然災害，其中最可怕的有兩種，一種是Tiberian隕石。這種隕石從天而降，如果隕石的落點不幸地剛好是己方的基地，首先直接被打中的單位及建築馬上會遭到摧毀，在一定範圍裡面的東西則會受到相當的損傷。

在第一波的破壞結束後，隕石所帶來的Tiberian礦就會開始第二波的破壞。這些Tiberian會開始四處蔓延，破壞它所接觸到的東西。在單人遊戲中，有些任務就是要玩家拯救剛被隕石打中的基地。





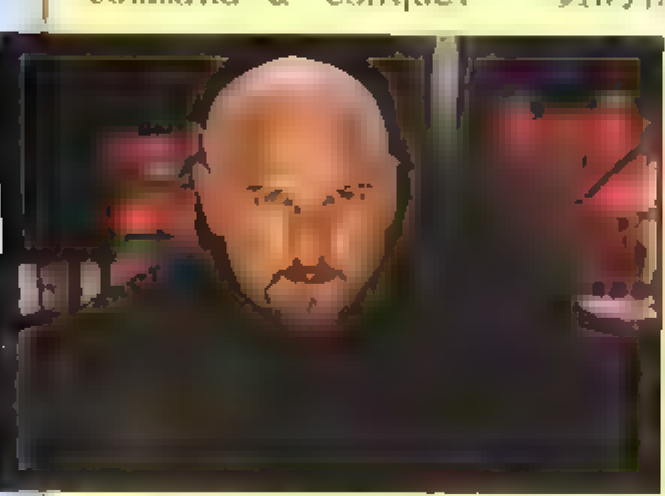
另外一個可怕的災害就是離子風暴。離子會對電子儀器產生相當嚴重的干擾，而且也會有將能源吸乾；只要離子風暴一出現，所有使用電子儀器的單位及建築都會失去作用。



當離子風暴來臨之前，如果玩家建有偵測站，那麼電腦就會事先發出警告，讓玩家進行準備，否則的話，只要離子風暴一出現，所有在天空的飛行單位都會墜毀，所有隱形的單位也會失去隱形的能力。遊戲中有許多任務得在離子風暴的情況下進行，因此在這些任務之中，玩家只能使用步兵類的單位。

塑造新一代的英雄

Tiberian Sun對即時戰略遊戲來說，是一個設計的相當不錯的作品。除了遊戲中雙方陣營所使用的武器都有著別出心裁的設計，就連遊戲的故事都是精心設計過。在Tiberian Sun裡，承襲了Command & Conquer一貫的傳統，將會擁有許多的過場電影穿插單人任務之中，交代遊戲的故事。Westwood Studios運用他們有名的藍幕拍攝技術，製造了Tiberian Sun裡的過場電影。



除了NOD的魔頭Kane仍會在Tiberian Sun裡面出現之外，Westwood Studios還不惜鉅資請來了好萊塢有名的演員扮演了遊戲中的角色。對NOD陣營來說，它的英雄（魔頭）是Kane，這是眾所皆知的事；不過GDI這個陣營之中卻沒有一個玩家們可以認可的GDI英雄。Westwood的設計小組在Tiberian Sun裡面決定，要設計一個GDI英雄，並且由著名的電影演員Michael Biehn飾演。

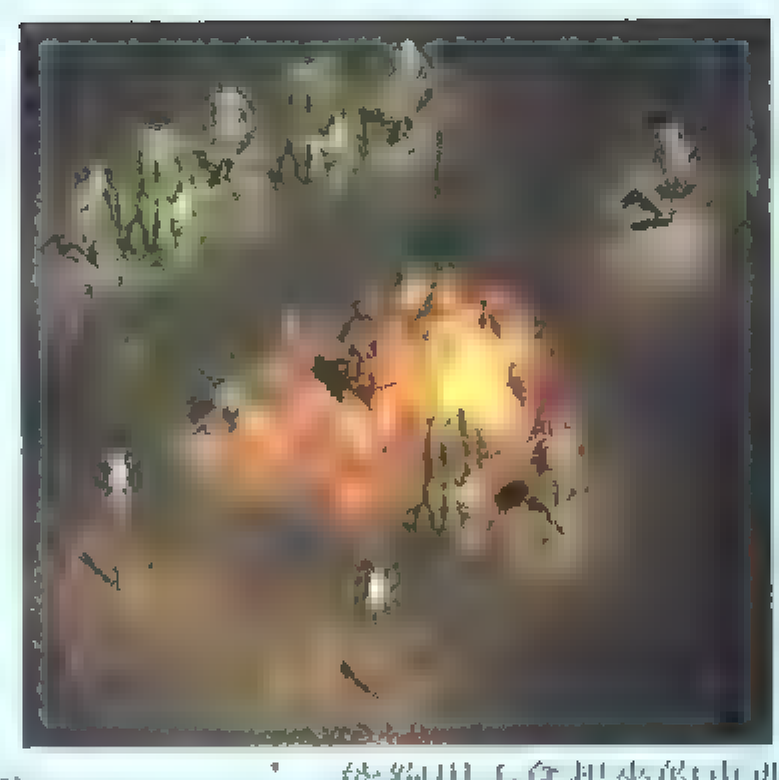
GDI的指揮官角色則將會由James Earl Jones所飾演。James Earl Jones就是曾經替星際大戰裡面的黑武士配音的人，他演過的其它電影還包括Field of Dreams及紅色獵殺十月等電影。Michael Biehn演過的電影則有魔鬼終結者、異形及The Rock。

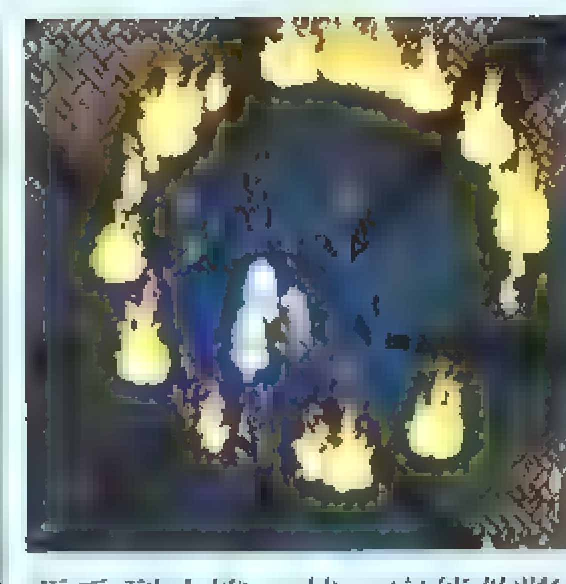
結語

Westwood Studios 1999

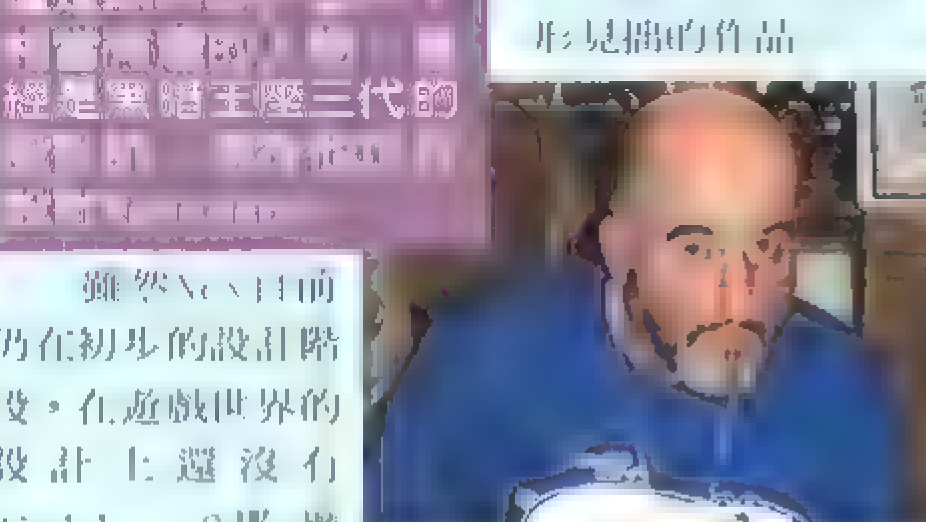
NOX

這次在E3展覽上面，Westwood Studios首次展出了這套與Diablo同類型的地下城RPG遊戲。雖然說Blizzard Entertainment的Diablo 2即將推出，但是業界許多的遊戲公司也有同類型的遊戲正在設計當中；而在今年的E3上，在參觀過會場上展出的作品，及訪問Blizzard及Westwood之後，發現真正能夠與Diablo 2相匹敵的只有兩套遊戲：一套是由Gathering of Developers(GOD)所設計的Darkstone，另一套則是Westwood Studios的Nox。





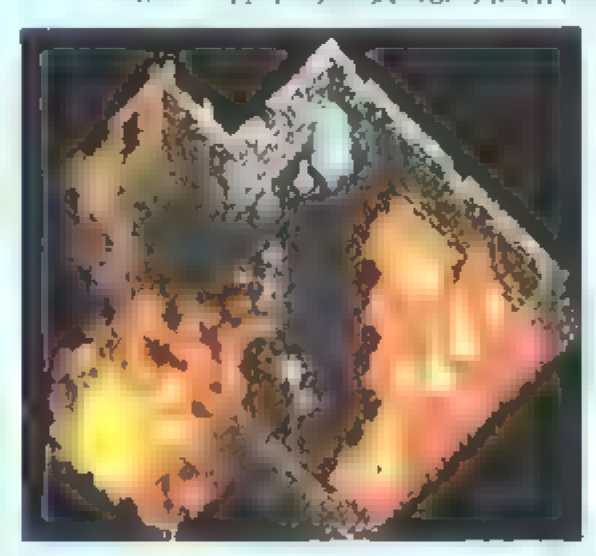
對於Nox這套遊戲，Westwood Studios的保密工作真可以說是做得到家，在今年四月以前，從來沒有人知道Westwood正在設計這套遊戲，等到在E3會場展出時，簡直讓整個業界嚇了一大跳，美國所有的媒體都聲稱Nox是一套可以媲美Diablo一相形見拙的作品



雖然Nox目前仍在初步的設計階段，在遊戲世界的設計上還沒有Diablo 2那麼好，但是Nox的魔法系統及多人連線模式卻不是Diablo 2所能夠望其項背的。基本上，Nox與Diablo擁有非常相似的視角及介面，玩家將會以四分之三的俯瞰視角進行遊戲，而遊戲主要的目的就是探險、尋寶、練功以及殺敵。

講究真實的遊戲世界

Nox在世界環境的設計方針上與創世紀七代頗為相似。在遊戲中，每種玩家在畫面上可以看到的東西，無論對遊戲的主線故事是否有關，都有一定的功能。換句話說，在遊戲中玩家只



要看到油燈，就一定能夠將其點亮，只要看到玻璃窗，就一定能夠將其打破；凡是能夠用手拿起來的東西，都可以能夠用來當作拋擲武器打人。Nox的世界設計得相當細膩，相信能夠為玩家帶來一個更加真實的環境。

效果百出的魔法特效

Nox擁有相當華麗的魔法效果，而且對於每種不同的魔法，設計小組都各自設計了一段特效，這代表著玩家在進行遊戲時，不會看到兩套魔法共用一段特效的情況。魔法的種類在遊戲中也可以說是花樣百出，除了一般攻擊性及治療性的魔法之外，在Nox裡面還有將敵人所施的魔法抵消，以及將反彈回去的法術

獨特的魔法物品系統

在Nox裡面玩家有可以得到許多的物品，而每種物品都可以施加法術，將其變成魔法物品。Nox擁有相當複雜的魔法物品系統，每個玩家撿到的物品都是以遊戲中八大元素的其中之一所製造，而每種元素都有其特別的魔法性質。基本上，當玩家撿到一個物品時，只要觀察物品本身的顏色，大約就可以知道它是用那一種元素所製造的。

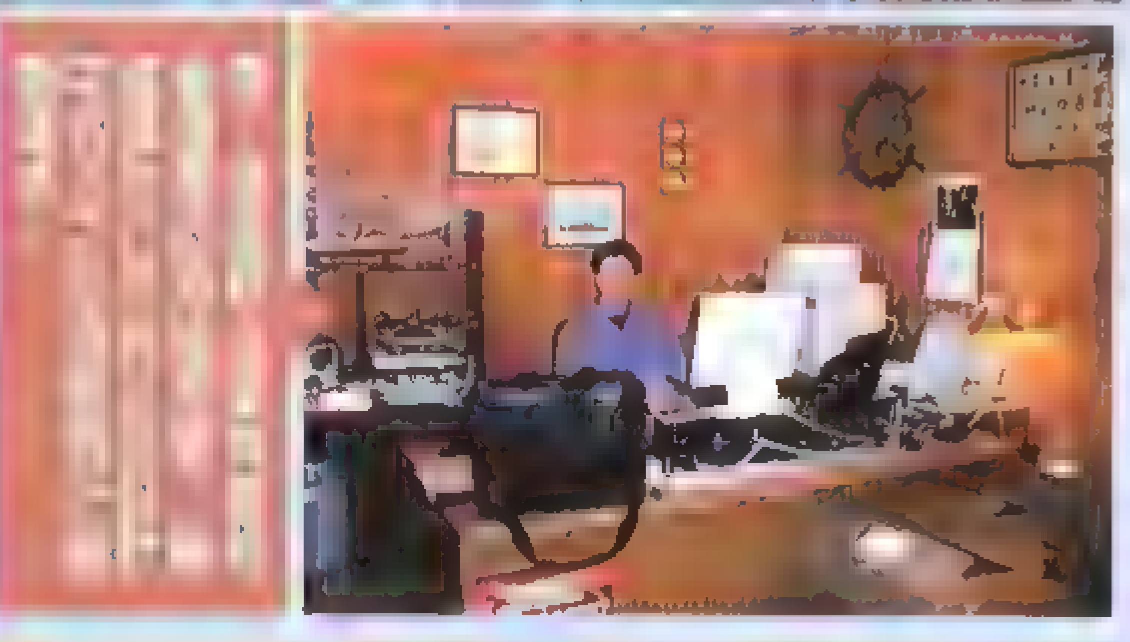
以靜制動的陷阱系統

陷阱的設立也是Nox在多人連線時的特殊功能之一。在Nox裡面，玩家可以隨便在一個定點設定陷阱，而在陷阱上面可以施以三個魔法。當一個不知情的敵人或其他玩家觸動那個陷阱時，魔法就會依照玩家所施展的順序一一施展出來。這項功能能夠讓玩家運用自己的想像力，隨意組合三種魔法，以增加遊戲的樂趣。

Nox目前還算是初步的設計階段，並不是一套馬上就會推出的產品，不過光從現在看來，Nox就已經是一套相當不得了的作品了！等到筆者取得更多的資料之後，將會陸續為玩家們進一步報導。

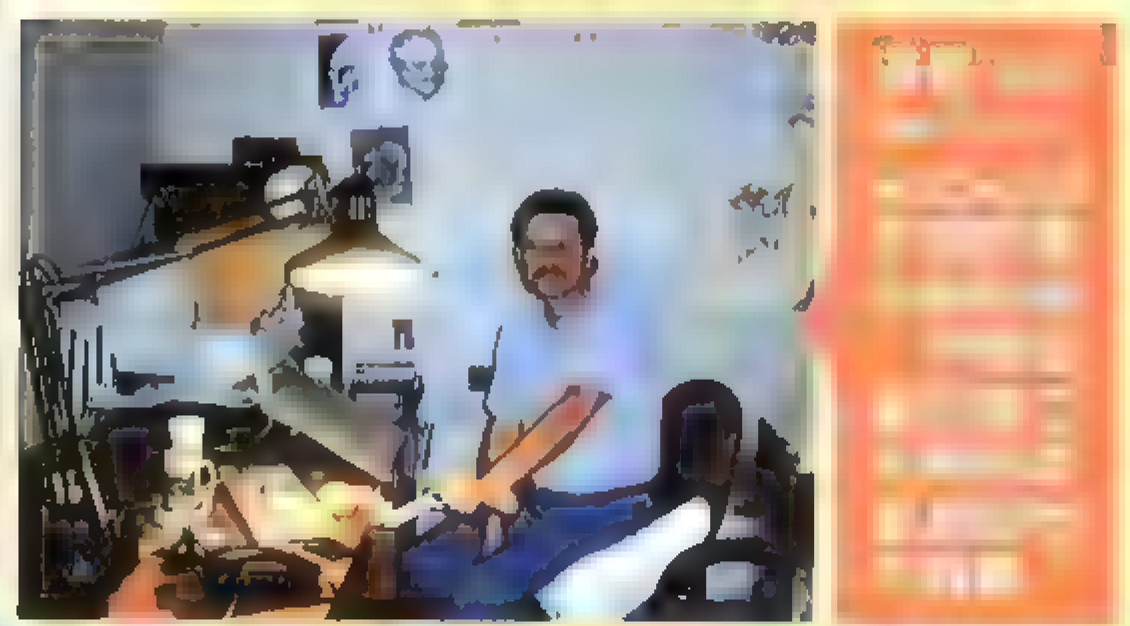
Westwood正在設計的極機密遊戲

這次訪問Westwood時，在穿梭其辦公室之間，筆者"無意之間"看到了許多有趣的資料：無論是貼在牆上的美工概念圖及遊戲設定資料、正顯示在某美工人員電腦上的遊戲圖片，或者是辦公桌上的設計文件，從這些資料中，筆者發現Westwood除了上面介紹過的兩套遊戲之外，還有兩套遊戲正在秘密地設計之中。其中一套據Westwood人員宣稱，將會在今年十月才會正式公佈的遊戲是Command & Conquer:Renegade，另外一套遊戲則是會在數年後才會推出的Pirate。



Command & Conquer:Renegade

Command & Conquer:Renegade可以讓玩家從另外一個角度進入C&C的世界。Renegade是一套動作遊戲，至於是否是第一人視角，筆者則不得而知。普通的C&C系列以即時戰略的模式，讓玩家可以進行全面性的戰鬥，

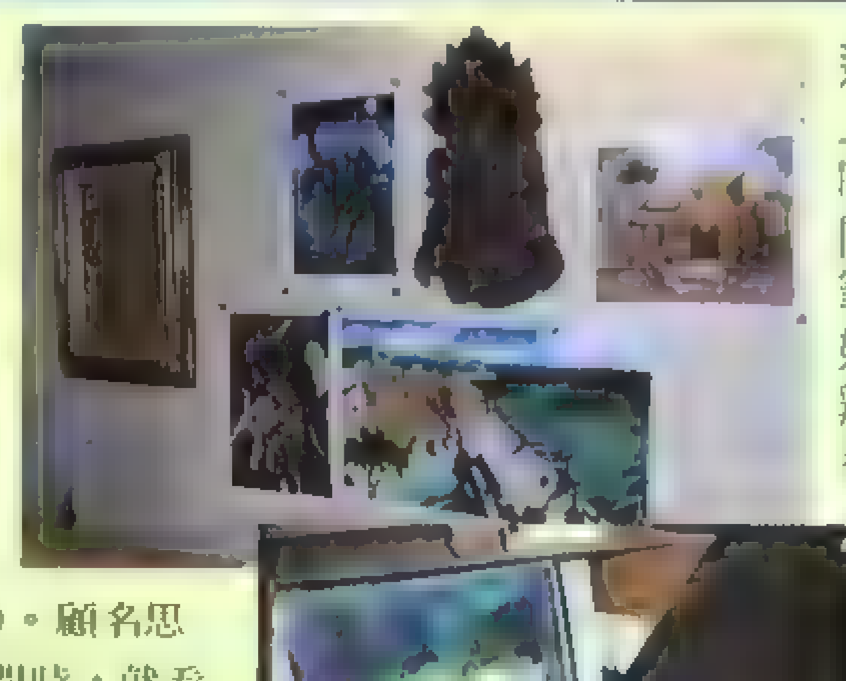


而Renegade的遊戲內容則著重於一個人或是一個小隊所進行的特別任務。在Renegade裡面，玩家將有機會扮演在C&C世界裡面的角色，包括步兵、手榴彈兵、工程師或是Commando等人物。

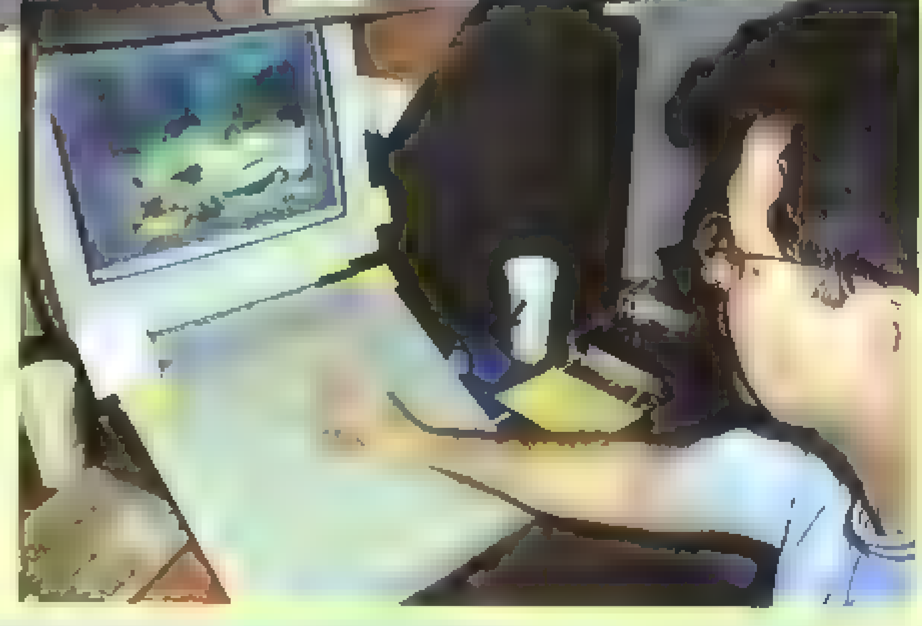
在任務方面，玩家將能夠以步兵的身份進攻敵人的建築物、以工程師的身份占領敵人的設備，或者是操作Commando進行暗殺等任務。Renegade將會使用以前Westwood設計C&C系列電影所使用的3D模組，因此在Renegade裡面，所有的單位及建築都將是玩家在即時戰略版本中所有過的物件。本遊戲到底是否好玩，等到筆者有更多資料時，再做更多的追擊報導。

Pirate到底是怎樣的一套遊戲，筆者也不太清楚，目前唯一所知道的是，Westwood的美工都正在全力繪製該遊戲的圖片。從筆者看到的幾張圖片看起來，這套遊戲似乎是一套類似猴島小英雄的冒險遊戲，不過也有可能是一套即時戰略遊戲，或是其它類型的遊戲（如果筆者看到的圖片是過場動畫的話）。顧名思義，這是一套與海盜有關的遊戲，筆者在訪問時，就看到許多人的辦公桌上有許多有關海盜的參考資料，例如虎克船長的錄影帶等等。

Pirate的圖片相當漂亮，可是Westwood的公關人員就是不肯給筆者幾張登在雜誌上面；同樣的，筆者目前正在與該公關死纏爛打，等到他煩得受不了而給筆者更多的資料之後，本刊就會爲讀者們進行更多有關本遊戲的報導。



這幾張是世界上僅有的Pirate遊戲相關圖片，雖然筆者照得不太好，可是沒有辦法，就將就看吧！



香江之旅

／Dragon專訪

目前國內最大的遊戲研發暨代理商－智冠科技，為了宣傳其代理的香港自製及改編自漫畫的遊戲，特地邀請國內較著名的幾家電腦遊戲雜誌，組成了台灣記者採訪團前往香港；由於筆者自認對香港漫畫較熟，便自告奮勇前去（歹勢啦！）

在與總編前往香港之前，受公司高層所託，要將一個龐然大物帶至香港分公司；幸好所搭乘的港龍航空服務相當良好，不僅允許筆者將其帶上機，還特地安排較佳的位置讓總編與筆者能照顧該物品，因此筆者要在此特地感謝港龍航空，讓筆者得以順利成行。

由於筆者在數年前曾到過香港，因此發現抵達的機場不再是啓德機場，而是新建的赤臘角機場時，不僅有點感慨。雖然大部份的景色與數年前都相同，但香港不僅已『回歸祖國』，而且筆者也由數年的小伙子，變成三十而立、友人暱稱的『老頭子』，眞是歲月不饒人啊！

在正副團長及當地導遊（地陪）－林淑敏、劉瑋及陳志明的安排規劃之下，筆者一行人在略事休息一晚之後，便開始了往後數天的採訪行程。以下是這幾天來的採訪經過及介紹，相信能讓各位多瞭解一些有關香港漫畫及遊戲的關係，以及香港自製公司的奮鬥過程。

GAMEONE動一番

以魔法軍團及叮噹大富翁著名的GAMEONE，目前是香港最大的獨立遊戲軟體製作公司，擁有五組研發團隊及專門的R&D部門；從1993年創立以來，該公司先後出過師捕精靈、求婚365日、魔鬼推銷員、精武戰響、破壞超人、人魔王物語、魔法軍團及叮噹大富翁等八套遊戲，其中魔法軍團在98年6月還獲得香港資訊科技大獎優異獎。

除了以上的產品之外，目前該公司正在製作的還有龍神、求婚365日二代、靈幻傳說－時空之章等三款遊戲，而這三款遊戲的詳細資料，正是我們本次採訪的重點。

當筆者一行人到達GAMEONE時，該公司總經理陶滿慈先生及其他員工早已準備好，並熱情地迎接我們這些從台灣來的採訪團。經過公司簡報之後，由於我們的人數頗多，因此將分爲兩組各自分別採訪。以下就是各款新作的介紹。

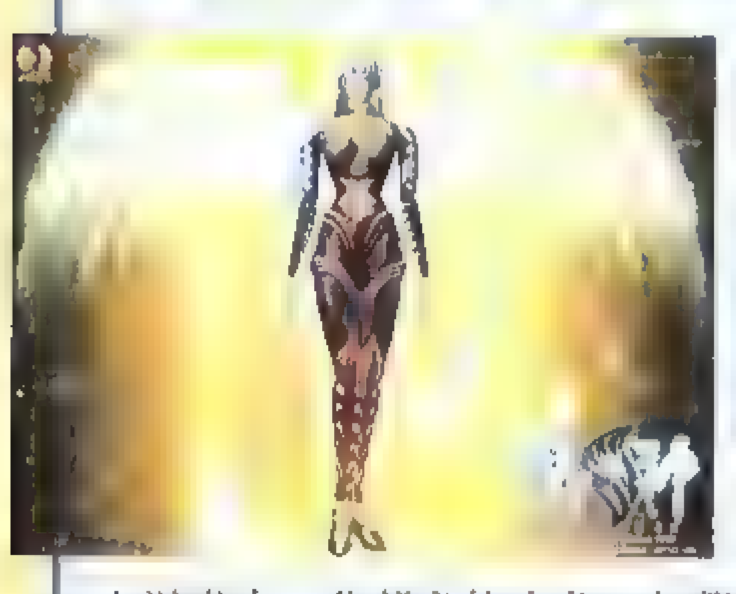
龍神

龍神爲香港著名漫畫公司玉皇朝所發行之漫畫，由邱福龍所編繪。原本這是款七年前的作品，但因版權問題而無法持續完成，幸好最近該問題得以解決，所以玉皇朝除了將原先五集最重新推出之外，另請邱福龍再以更加洗鍊的手法來編繪之前未完成的新生代龍神。

由於龍神在香港是款相當知名的漫畫，因此龍神復刻版的消息一出，便有不少人士想要與其合作。在香港著名的視覺出版集團居中牽線並取得製作版權之下，GAMEONE將把龍神改版至電腦遊戲上，在國內則可能由智冠科技所代理。

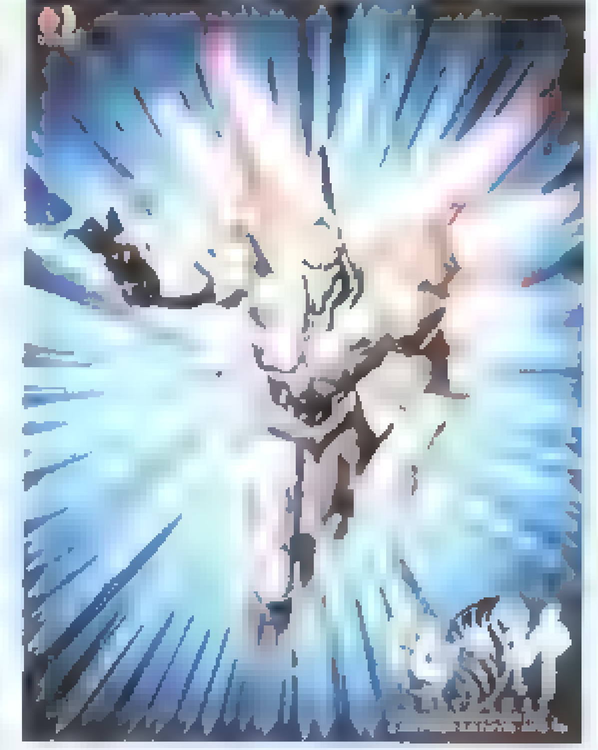
特別報導

融入小魔神人物的外傳



龍神的故事將與漫畫版不同，而是以外傳方式製作的全新創作。最後的魔王將是漫畫迷所熟悉的幻魔，但力量更加強悍，還會有數種變身哦！漫畫中一些著名的主角，如龍神、虎帝、神中神等都會出場，而且其恩怨情仇也都將在遊戲中一一闡述。

由於邱福龍的另一款力作『小魔神』剛好在102集後結束，因此在遊戲中也會加入一些小魔神中的人物、如小魔神冥泣、妖獸依高，或是改造人型態的藍色閃電等抗天兵器，都將會在遊戲中出現；此外據公司人員私下透露，遊戲中也會安排一些大長老等隱藏角色，玩家到時可要細心點才能發現。



為了配合新奇的故事劇情，遊戲中也增加一些之前未曾在漫畫中出現的角色，而據稱這些人物都會由邱福龍親筆繪製，然後再交由製作單位，所以將不會有角色突兀的問題。據製作人員宣稱，若是遊戲推出後大受歡迎，該遊戲未來可能還會改成漫畫版哦！

各種獨特的介面系統

據悉龍神將以斜向3D之SRPG方式製作，原因是這樣不僅可以表達出豐富的故事劇情，也可以增加遊戲性及耐玩性。遊戲中預計有22關，地圖最大則達到30×30格之大小，而人物在對話時會出現其原畫人像，而圖像則以新版龍神的造型為主。

在將近一年的製作時間中，製作小組特地使用幾種獨特的介面系統，以求將龍神的精髓表達得淋漓盡致。首先遊戲過場除了一般常用的過場動畫之外，在交待故事方面則採用CES（Comic Expressing System、漫畫表達系統）的方式來表達；這款介面外形頗似漫畫的分格，格內的圖片會隨著劇情而出現對話、甚至攻擊的動畫，不僅具有漫畫般的表達形態，而且也能生動地描述出劇情經過。

另外在戰鬥時，龍神將精武戰警的『便食系統』及魔法軍團的TFS（TARGET FORECAST SYSTEM目標預報系統）相結合，推出一套新型態的戰鬥介面，讓玩家只要一隻滑鼠便可以行遍天下，也更增加操控的便利性。

在緊鑼密鼓的催促之下，龍神將預計在今年十月份與玩家見面，喜歡邱福龍作品的漫畫迷們，可不容錯過這一款結合了兩大名作的遊戲哦！

求婚365日 II

在經過五年之後，GAMEONE將推出這款型態獨特的遊戲續集。求婚365日主要是要讓玩家為了追求大富豪的千金小姐，得在一年內設法培養自己的各項能力，然後擊敗眾敵手以迎娶美嬌娘。這款遊戲由於結合了養成及大富翁兩種遊戲類型，因此在當初推出時也頗受人注目。

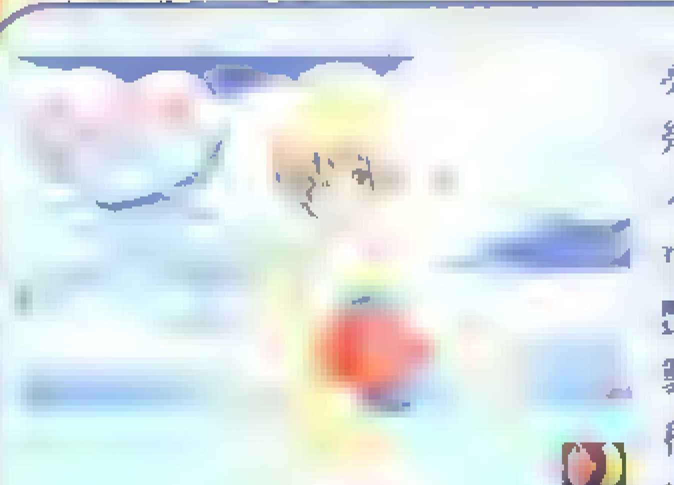
更具變化的遊戲性

在二代中，玩家將可以從四個能力各不相同的主角中挑選其中一名來扮演，而其他三名則將成為你的對手；由於這一代的大富豪（聽說是一代的主角，唉！果然是少奮鬥了三十年）有三位個性喜好不一的女兒，也就是這次將有三個關卡可以挑戰。

如同以往的紙上遊戲『幸福人』般，玩家不只是要賺錢而已，而且還要設法提高本身的各項能力，其中最重要的是女主角對你的好感度，這樣才能在她每週一次的約會中順利成為嘉賓，以奠定成功的基礎；不過先天就失調的人不就沒機會了？不，只要拼命賺錢，送各項好禮給女主角，也是可以靠後天的努力來彌補的。

進步神速的畫面圖形

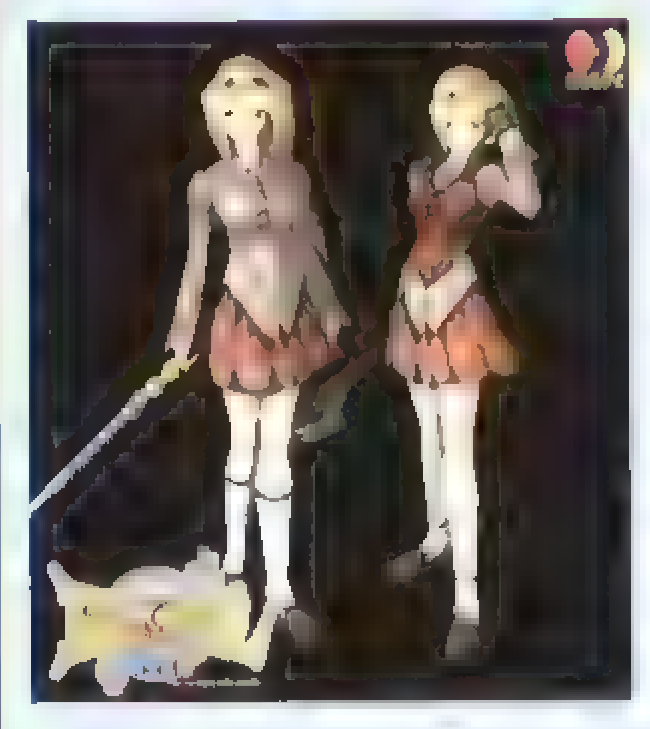
與一代相比，這次的美術人員可說是表現



亮麗，擁有幾乎不輸日本的美形水準，令人驚艷不已。據製作人員宣稱，這次的結局畫面有十餘種之多，想要一一看過的玩家，恐怕要多玩幾次囉！

今年六月開發，預定在十二月就完工的求婚365日II，據瞭解將會以全程語音的方式來配音，其中廣東話版本將由外面的配音工作室錄製，國語方面則由台灣的代理公司代為錄製。就讓我們期待這款預定在千禧年前夕推出的賀歲佳作吧！

[illegible]



這是一款以現代為背景的SRPG，由於今年六月底才開始製作，所以目前完成度只有一成多；目前該遊戲是由GO 2之4人小組製作，預計在明年二月時完成。

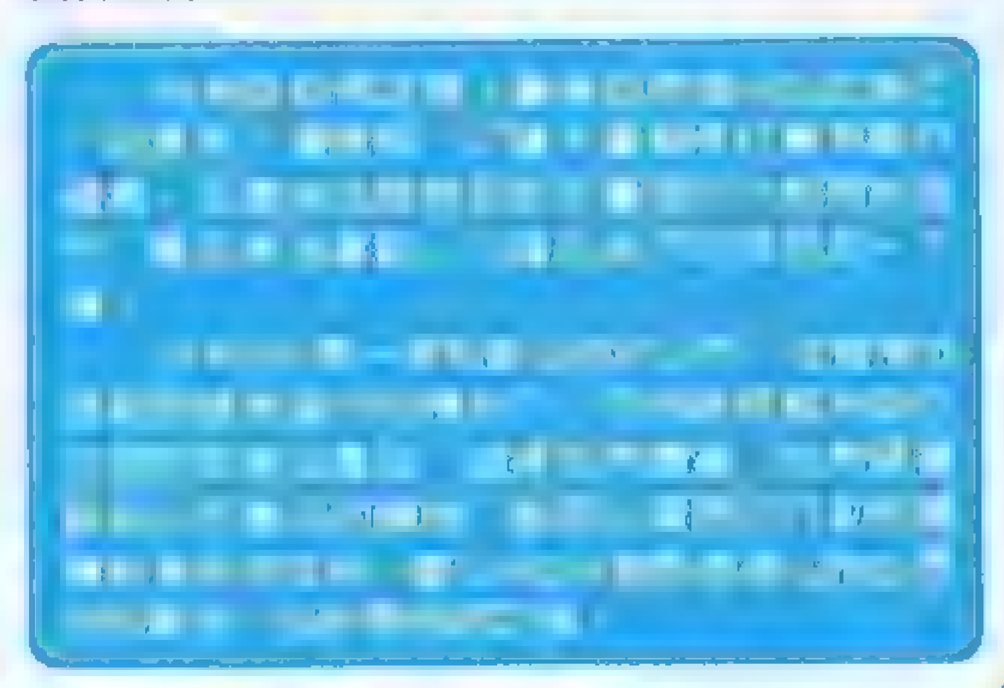
根據製作小組人員表示，該遊戲之企劃是由小組人員自行討論規劃，而他們的靈感則來自著名日本漫畫JoJo冒險野郎，所以在遊戲之中，人物將可以召喚出替身來協助戰鬥；雖然這些替身並不是真實的存在，不過它們可以增強主人的能力及特技，讓戰鬥更為有利。

超我？替身？多重人格？

遊戲中一共有八名主角，而每個主角都有自己獨特的替身。當人物呼叫出替身之後，其出現時間長短便決定於該人物擁有的能源值（MP？）多寡；由於戰鬥採用如太空戰士般的半即時戰鬥，所以必須在適當時機再呼叫替身。當人物升級之後，替身並不會隨之升級，而是在某些劇情發生時，才會強化替身的能力及特技。

當召喚出替身的人物被攻擊時，其傷害計算方式便如同紙牌之魔法風雲會般：若替身為攻擊狀態時，該人物便會直接受到傷害；但替身為防禦狀態時，玩家便可以決定讓替身抵擋掉部份傷害，而替身所承受的傷害則以扣損其能源值的方式處理。

這款以全3D即時運算的SRPG，相信在戰鬥感及速度感的表達上一定有相當出色的地方。究竟這款跨世紀之作會以何種面貌誕生呢？就讓我們拭目以待吧！



亞博克

亞博克在1997年11月成立，不過之前該公司的負責人吳文杰先生曾參與王子傳奇等遊戲之製作，所以也具有相當的遊戲製作經驗。目前該公司有十餘人，其中有程式兩人、企劃一人及多名美術人員，而這些美術人員有些是由漫畫界轉換跑道而來，所以功力都有一定的水準。該公司打算在中華英雄製作成功後，往後便分為兩組人馬工作，以增加製作效率。

原本筆者一行人預計到亞博克拜訪，但由於場地關係，因此改約在智冠科技香港分公司進行採訪。當筆者一行人到達約定地點之後，發現原來亞博克的負責人吳文杰先生與筆者曾有

敗而之緣，因此大家很快就熟識了。隨後吳文杰先生便展示了兩款開發中的遊戲，分別介紹如下：

中華英雄

中華英雄原為馬榮成所繪製，不過當馬榮成離開文化傳信並另組天下時，版權仍屬文傳所有；隨著由鄭伊健主演的中華英雄電影版於今年暑假上映，中華英雄也開始熱了起來，除了週邊產品、電影版漫畫之外，也將改成電腦遊戲與大家見面。

當中華英雄於去年八月開始傳出要拍成電影的訊息之後，帝博克便透過智冠科技商談製作遊戲的版權；由於在去年年底才簽定合約，所以帝博克在今年二月才開始製作，預計要到明年農曆年才會推出。

這款由帝博克製作的RPG，將會採用該公司的另一款作品－聖劍奇兵之系統，而戰鬥方面則變更為風雲式的回合式戰鬥。遊戲內容所採用的劇情，為主角華英雄從小時離家背井，到與戰無敵為止；據稱主角華英雄的造型將有小時、年輕及白髮等三種，連鬼僕等一共有四名同伴。除了極少部份的變動之外，大部份可說是忠於原著。

由於中華英雄是繼風雲之後，第二部同時改編成電影及遊戲的香港漫畫，所以製作單位不諱言，會有與風雲比較的壓力，但他們相信，在嚴格的品質要求之下，帝博克一定能夠將華英雄的英雄事蹟完整地搬到電腦螢幕上。

聖劍奇兵

這是一款以未來為背景的PRG，藉由三把傳說中的聖劍，將整個劇情串連起來。在三百年前，傳說有三兄弟為了斬妖除魔，便歷經各種艱難以挑戰大魔王，最後他們使用了三把劍來收伏魔王，這三把劍就是後來傳說中的聖劍。三百年後，這三位兄弟的後人－也就是遊戲中的三個主角，雖然有著不同的世背景，但他們仍將會繼承祖先的遺志，找出聖劍以再度恢復和平。

三段截然不同的獨立劇情

聖劍奇兵的最大特色，便是每個主角都各有一段獨立的故事；雖然故事背景相同，但各人所發生的劇情大不相同，而且也各有不同之同伴來加入其隊伍之中。由於遊戲場景皆以3D整體繪製，因此在景觀上可以充份表現出屬於未來的金屬風格。

除了故事及場景之外，戰鬥的表現方式也頗值一提：基本上人物行動是採用即時指令制，並有決定行動能力的計量表，而人物使用特殊攻擊時，計量表會較慢回復。還有本款遊戲的武器、防具等裝備可以升級，只要打敗敵人後有時可以獲得礦石，這時就可到裝備店用來讓武器或防具升級。還有武器有一定的耐久度，而其威力會隨著耐久度而降低，所以要注意其保養。

聖劍奇兵從97年11月開始製作，工作小組開始時只有4人，現在已增加到13人。該遊戲預計在八月底完成，容量將達到兩片CD，喜歡科幻RPG的玩家不妨試看看。

玉皇朝

當我們到達玉皇朝所在的海灣旁時，筆者不禁感到莞爾，原來跟本刊編輯部一樣，都是座落於港口旁的辦公大樓處，看來英雄所見略同（笑）。經過香港友人引見之後，我們進入了玉皇朝內部，仔細一看，哇！真是有夠大，從公司的一端到另一端，要走上一兩分鐘耶！

接下來我們參觀了有關漫畫製作的流程。

香港漫畫與其他地方的不同之處，在於其漫畫大都採用週刊推出制，也就是每週都推出連載的漫畫單行本，而每本都有三十頁彩色頁之多。為了應付這龐大的稿量，玉皇朝採用主筆制，也就是一名主筆配上一整組的助手。以下就是漫畫製作流程的經過：

在主筆（大多兼編劇）完成初稿之後，便召集底下的助手前來講解其構圖，然後就交給他們處理；這些助手都各有其專精之處，有的專畫人物頭髮，有的專畫衣飾，有的處理效果線，有的則專門繪製背景，也有人專職上色。在眾人努力之下，一幅幅漫畫原稿逐漸成形在我們面前。但如果有需要特殊處理之處，還會交給專門的電腦部門來修整。

看完這一系列如同工廠生產線的流程之後，我們發現其它地方還有很多相同的小組正在製作其它漫畫。看來我們所看到一篇篇漫畫的背後，還有許多不為人知的辛勞哦！

接下來我們進入接待室之後，眼前為之一亮！哈！好多種週邊商品，有開信刀、玩偶、鑰匙圈，還有真實比例的神兵－天晶！在一陣騷動之後，玉皇朝的負責人黃玉郎先生先生終於出現了，並開始接受我們眾多記者的採訪。

香港漫畫界傳奇人物
－黃玉郎先生－

從龍虎門、醉拳以來，黃玉郎先生幾乎與香港漫畫上等號；但是在經歷玉郎集團事件之後，黃玉郎先生也沉寂了一段時間，但這不表示他已經放棄漫畫了。在經過各種努力之後，黃玉郎先生再度創立了玉皇朝出版集團，並推出天子傳奇、神兵玄奇等暢銷名作，重新在香港漫畫界中活躍，也曾應各界邀請到台灣訪問，相信較常接觸漫畫的讀者都還有印象吧！

據黃玉郎先生宣稱，其製作漫畫的創意來自看電影、小說或週遭生活；若無創意時就乾脆不想，靈感遲早會浮現出來。不過趕稿時只好勉強湊出，但通常不甚滿意。平時很少玩game，但如果作品被改成遊戲時，會相當高興並去玩看看。

天子傳奇是黃玉郎先生之第一套改編成電腦遊戲的作品，而神兵玄奇預定為下一套，據稱在兩個月後將決定。之前天子傳奇主角之決定，是注重是否具有傳奇色彩，像姬發與封神榜有關，秦始皇則是中國第一個皇帝，劉邦則是平民第一個皇帝；李世民則個性正邪兼具，擁有相當的人性刻劃發揮空間，又傳奇味較重，所以也納為主角之一。至於最有名的三國時代，則因為若使用曹操，恐其名聲不佳，而其他人物又未曾實質掌握整個中國的統治權，所以就放棄不用。

對黃玉郎先生來說，較欣賞的台灣漫畫人物有林政德、鄭問、蔡志忠等；不過他也認為比較起來，香港漫畫較注重效率，通常主筆有時兼編劇，而畫出草稿後便由各助手分工完成，像頭髮、服飾、背景、效果線等都有專人負責；電腦畫稿目前為輔助效果，但因其成本較高，所以暫時不出純電腦漫畫。

至於香港漫畫界的最大隱憂，黃玉郎先生認為是缺乏編劇人才，目前編劇多由主筆兼任；雖然他曾試過刊廣告徵劇本，也自電視電影界找尋人材，但都無功而返。他對想進漫畫界的人建議：要能夠吃苦，而且不能超過20歲，才能夠較容易適應這個環境。

由於黃玉郎先生尚有要事在身，所以在訪談之後便先行離去；不過另一位玉皇朝的名主筆－邱福龍先生也隨後到來，並接受了筆者一行人的訪問：

科幻漫畫大師
－邱福龍先生專訪－

相對於黃玉郎先生的熱情大方，邱福龍先生就顯得較平易近人。據邱福龍先生所說，他從小就很喜歡畫畫，所以在中學一年級時便無心向學；這時因為見黃玉郎先生的漫畫不錯，便投入

其旗下協力製作龍虎門，至今已有20年的資歷了。目前他每天工作14小時，工作之餘便是休息及玩game，而原本的嗜好－做模型已經很久沒碰了。

邱福龍先生的第一個作品為鐵將縱橫，第二個則是東方不敗，相信常看香港漫畫的玩家多少還有點印象吧！至於其最著名的作品－龍神，邱福龍先生宣稱，其原先的構想來自七年前香港上映的蝙蝠俠；由於他看了蝙蝠俠之後，心想為何東方無同類型人物，便以蝙蝠俠及強殖裝甲為原型，創造出龍神及其一系列的人物劇情。

由於龍神的版權問題已獲得解決，所以邱福龍先生打算再推出新一代的龍神；首先他在其連載『小魔神』的中央附贈小本的舊龍神漫畫，其內容為先前推出的五集，而新版的龍神將從其接續處開始編繪。另外舊版龍神也會出合訂本，預計在八月時推出。

另一款暢銷作－小魔神則為了進軍美國市場，所以其漫畫書之規格較一般小，以符合美國一般漫畫規格。據邱福龍先生所言，小魔神為美國賣得最好的香港漫畫，可見得以寫實派的科幻畫風在美國較受歡迎。

在採訪過兩位漫畫名人之後，玉皇朝還特地贈送了一些週邊給筆者一行人留念；不過筆者特地將其拿出來，供做本刊往後舉辦的活動贈獎所用，只是名額過少，所以要等到往後，再配合其它活動一起送給讀者吧！

文化傳信

擁有500人左右的文化傳信，可說是一家相當大的出版集團，經營業務有漫畫、日報、印刷等各項，其中以漫畫事業最為出色；目前該公司除了醉拳、龍虎門、戀愛百分百等自製暢銷漫畫之外，也代理進口各類日本漫畫在香港銷售。

由於最近漫畫節及書展接連來臨，文化傳信除了大力推廣其漫畫事業之外，更推出一些較受歡迎的漫畫之週邊產品，有中華英雄之華英雄模型，其中還分為漫畫版及鄭伊健（電影）版，而且還配戴衣飾、配劍等；其它像龍虎門、戀愛百分百的各樣週邊，也令人愛不釋手。

除此之外，文化傳信最近預定將中華英雄、龍虎門、醉拳及如來神掌等四套產品改成電腦遊戲，其中中華英雄已確定由亞博克所製作，至於其它授權對象，目前尚不明朗，不過再過一陣子便知分曉；還有該公司也與國內的老貓網路之漫畫專欄合作，接受線上訂閱服務。在大陸方面，文化傳信舉辦了第二屆文傳盃漫畫比賽，一共有數萬件作品參選，其中有40個入圍，最後則有9名得獎。

聽說文化傳信還有不少動作，如預定將白髮魔女傳、雍正王朝改版成漫畫、和電影公司洽談版權等，可說是頻頻出擊；有興趣進一步瞭解該公司的讀者，可以上網至http://www.culturecom.com.hk查詢。

結　論

在數天的訪問行程下來，筆者見識到了不少香港業界的高效率，像電腦遊戲雜誌以雙週刊甚至週刊方式推出，一個人同時負責三四種工作等，可能是在香港這種地區的獨特發展文化吧！不過坐上前往赤臘角機場的高速機鐵時，眼看著窗外飛馳而過的夜景，筆者不禁在想，我們什麼時候才能建設出像樣一點的大眾運輸工具呢？同志仍需努力，多拿出一點效率來啊！

Part 2

香港漫畫節實地探訪

／馬路天使

在今年的七月十四日，第一屆香港漫畫節終於登場了！以往香港漫畫的展覽都是和書展一起舉辦，而今年則開始有自己專屬的展覽會了。

這次幾乎所有和動畫、漫畫有關的團體公司都來了（出版古惑仔的書，因書中涉及黑社會，不能參加任何漫畫節和書展，出版海虎的海洋則只參加書展），各大資訊休閒雜誌亦做足宣傳功夫，出了多本專刊來推介漫畫節。

雖然本刊不是漫畫刊物，但遊戲和漫畫有密不可分的關係，仍值得向大家介紹。

人山人海漫畫展

當筆者一大早來到九龍灣的國際展貿中心時，只能用四個字來形容，就是人山人海。一眼看去，最少有幾千人在等候進場，有些人更在昨天就開始露宿街頭，為的只是要早點進場。

為何要早點進場？因為有很多漫畫精品或特別品都是限量發售，只要一賣光，就只能看著別人乾瞪眼；新聞上說，首天就有五萬人以上進場參觀，筆者選擇排隊較快的首半天，結果也排了半小時才能進入。

進場後如果像筆者一樣單純的參觀，那倒可以輕輕鬆鬆地看過飽；可是如果你是超級漫畫迷，又喜歡收集相關物品，那你就要相當有耐性才行了！因為每家公司都有一大堆產品，但想買的人卻比產品更多，結果大部份的人都變成一直在排隊購物，根本沒時間參觀。

唯我獨尊玉皇朝

首先來到玉皇朝的攤位，因為黃玉郎正在展示其新作《神兵玄奇》的重點兵器——天晶，這把天晶是照原著以一比一做出來的，其形狀、大小及外觀都一樣，而黃玉郎亦在現場宣佈，這把天晶是玉皇朝十大秘寶之首，需要以獨特投標的方式才能得到！

所謂獨特投標，就是在購買玉皇朝的產品時，每一百元便送一張金圓券，而投標十大秘寶，則必須要用金圓券；也就是如果沒買玉皇朝的產品，就算你家財萬貫，也不能擁有天晶或其他秘寶。

雖然如此，但玉皇朝攤位的人潮還是不減，而筆者看見賣得最多的，便是龍神與小魔神的Action Figure（又稱首辦），這個套裝包裝非常巨大，買一般版要250港元，金屬色的限量版的則要300港元。其實算起來也不貴，因為這組Action Figure是美國名雕刻師Derek Miller製作，其精緻度達到極高的水準，普通版在坊間亦可買到，限量版則只可在會場售出。

香江之旅

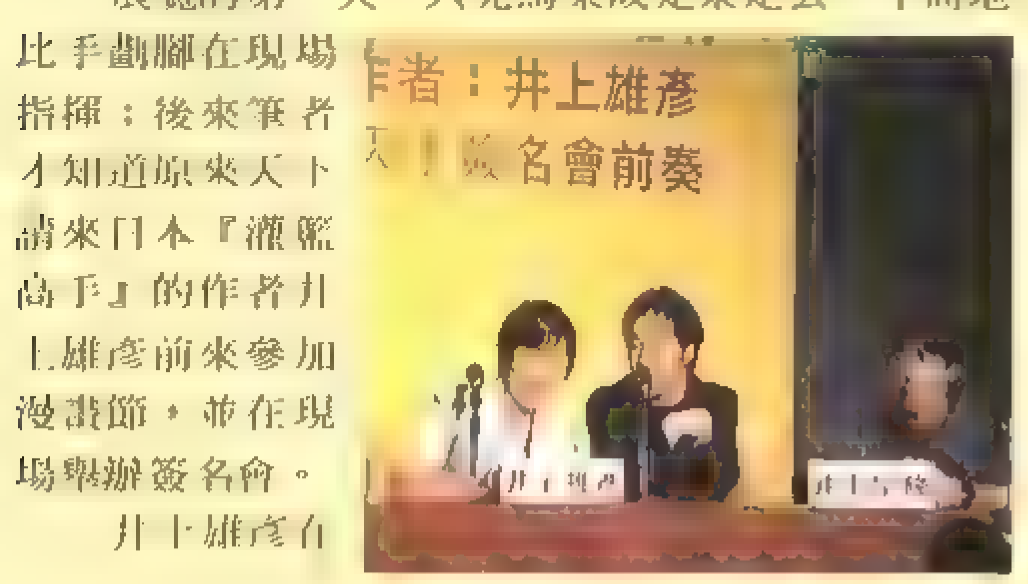
除了Action Figure外，亦有12吋長八色一套（即八把）的天晶發售，這個可貴了，要一千大元！而神兵玄奇中的虎魄、地獄雷刀等神兵亦都有售。現場有很多人買了天晶後，急不及待打開來看，看來這些神兵吸引力還真大！

在香港漫畫界論造勢功力之高，非黃玉郎莫屬；在現場內，黃玉郎在站在高處，與其愛徒邱福龍一起主持亮燈儀式，並宣傳十八日的競投秘寶活動。當現場有人問道，為何還未出版龍神復刊號時，邱福龍回答是為精益求精，寧可晚一點推出，不要草草推出而讓讀者失望。回想當年馬榮成為了中華英雄的品質，常常會延誤一兩週，但漫畫出來後仍人人叫好；如果國內遊戲界能抱這種態度來製作遊戲，相信也會得到玩家的認同。幸好在書展的第三天，龍神復刊號終於和大家見面，總算沒讓大家失望。

雲吞天下黑豹躍

提到馬榮成，便不能不提他的公司—天下。天下目前主要的漫畫是天下畫集和黑豹列傳，那當然少不了有關的精品。但很奇怪，今年天下的精品種類不算太多，而且是文具和海報為主，反而代理的日本漫畫和精裝本漫畫卻一大堆；更奇的是要排隊購物的人仍然很多，所以天下和玉皇朝還規劃一個特定的大型排隊區，才能處理那些要購物的人。

展覽的第一天，只見馬榮成走來走去，不時地比手劃腳在現場指揮；後來筆者才知道原來天下請來日本『灌籃高手』的作者井上雄彥前來參加漫畫節，並在現場舉辦簽名會。

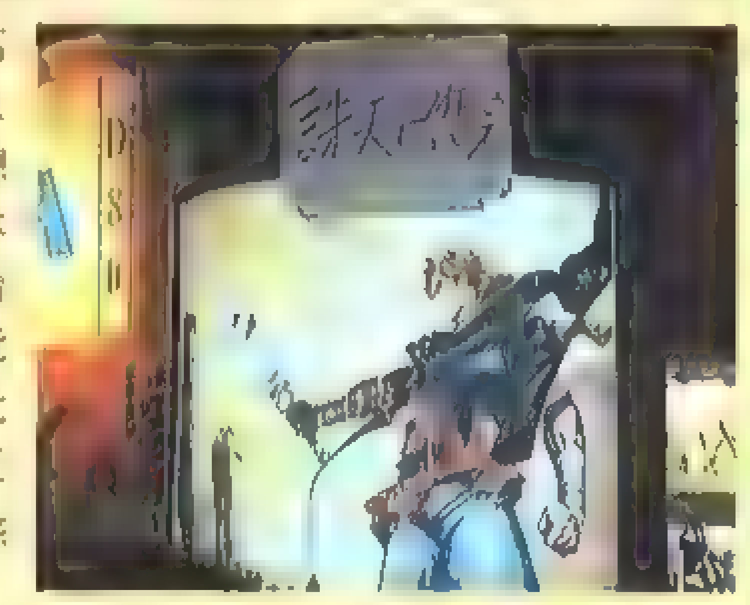


井上雄彥在簽名會之前，曾接受香港記者訪問；當有記者問他會不會有機會和馬榮成合作時，井上雄彥說這提議不錯，但可能要七年後才有機會，因為手上的漫畫—浪客行還要畫七年。

刀劍笑霸刀無敵

在台灣馮志明的霸刀很受歡迎，在香港也是一樣。在JA（馮志明的公司）的攤位頂端放了一個一比一尺寸比例、會旋轉的霸刀主角刀無敵，而刀無敵身旁也有一把一比一尺寸比例的霸刀。

JA一共製作了100把實物大小的霸刀賣給讀者，每把都用鋁合金製，超過兩公斤重，用起來真的能砍死人！因為這個緣故，大會中不會讓購買者在現場取刀，而是給予一張取刀証，再拿証到特定的店中取刀。其實筆者很想看到有人拿霸刀，看看是否有人能使出天刀七式或是嘯天訣（真變態！）



馮志明另一本漫畫—刀劍笑正被改編為電腦遊戲，不過現場卻沒有任何一點遊戲的消息；書中名劍的配劍—青絲劍倒是製成了軟劍開信刀。

說到JA的開信刀，如果目前有在看霸刀漫畫的讀者，應該知道書中出了現了一把可改變攻擊形態的神兵—誅天。誅天一出，誰可爭雄，而誅天開信刀也有同樣威力，在第一天便全部賣光了！可能這是目前唯一一把可變形的開信刀，所以特別受到大家歡迎。

文化傳信華英雄

文化傳信是一間老牌漫畫公司（前為玉郎集團，在黃玉郎離開後，易名為文化傳信）所以手上擁有幾本老牌漫畫，包括中華英雄、龍虎門等。趁著電影中華英雄的推出，文傳亦推出電影版漫畫，由曹偉操當主筆編繪，故事內容是以電影版的故事為主，而人物造型也是參照電影中的造型繪畫，有別於原著中的造型。文傳亦提供中華英雄Q版娃娃發售，如果不喜Q版的話，也可以購買12吋高的中華英雄穿衣版娃娃。

由於中華英雄有電影推出，所以電影公司也

來參展，在現場蓋了個頗大的中華樓，樓中放有一比一尺寸比例、穿著電影衣服的人形，而主要目的亦是售賣電影版精品，連中華英雄的紙袋都有；另一間威龍公司則推出一系列中華英雄Action Figure，並強調其華英雄能使出中華傲訣中所有招式。電影中的演員和導演也分別前來為中華英雄打氣，吸引了不少影迷的目光。

首都高速來撞球

近幾年來香港的漫畫平均銷路下跌中，主要原因是書種題材太少，所以最近很多公司都開始尋找新的書種。其中以鄭氏在這方面最積極，前兩年

購入大型電玩格鬥天王的漫畫版權，出版了一系列拳王9X的漫畫；但今年版權易手，鄭氏亦全新推出新類型漫畫應變，其中已出版十了多期的非法賽車漫畫『首都高速』，受到多方的好評，並吸引了不少汽車發燒友的捧場。

鄭氏在展覽期間亦推出新作『桌球王』，桌球王的故事在描述青年桌家俊如何從一個藉藉無聞的小伙子，藉著高超的撞球技術擠身到世界賽中（香港稱撞球為桌球，而台灣的桌球則香港稱為乒乓球）。場中亦有桌球王特別版發售，如果購買特別版，還可以參加鄭氏現場舉辦的撞球挑戰賽，可以和鄭氏的主筆們打球。

夠勁爆笑屎撈人

一個不同於香港傳統的漫畫家麥兜，出版了一系列的另類漫畫，其中最有名的，大概是屎撈人系列。誰是屎撈人？如果有看過電影喜劇之王，便會看過其中一些有關屎撈人的片段及屎撈人娃娃。屎撈人的樣子非常可愛，但他卻的是從一堆大便中誕生的，在麥兜的攤位中有各式各樣的屎撈人娃娃，有傳統咖啡色到七彩繽紛都有。

另外麥兜亦製作了一套屎撈人動畫CD-ROM，只售五十元，而水準亦不差，最重要的是可以從這套動畫CD-ROM中搞清楚屎撈人的身世。

眾多主筆在君地

香港的搞笑人士甘小文，在自組的君地公司聯同其他幾位獨立主筆一起聯展，其中包括香港愛情漫畫始祖狄克和美女主筆寧晴。甘小文的爆笑足球漫畫『个Goal無敵』去年因為世界盃關係而大賣，但隨著世界盃結束，至Goal無敵的銷路也回落

為了重振聲威，甘小文再推出新作『深水泰山』，內容說森林泰山原來還有一個在海洋中的兄弟，名為深水泰山，他與深海六勇士為了保護海洋，和尼卡阿什作戰。主題很正經，但內文很多港式無厘頭，如果不重新翻譯為台版，恐怕台灣沒幾個人看得懂。

深水泰山另有附贈CD的特別版，主題曲也是由甘小文主唱，此外還有電腦遊戲一塊推出，想不受人注都不行。

狄克是香港最早畫愛情漫畫的主筆，也是由他打開這個市場的；但這幾年來，香港愛情漫畫市場萎縮，所以狄克也開始找尋新方向。目前狄克的新書還沒有任何風聲，不過他的簽名會仍排了一大堆人在等候，而且大部份都是女生。

美女主筆寧晴卻和狄克相反，大部份排隊都是男生，不知他們是來看美女，還是要簽名的。

很多主筆簽名都不只是簽個名字便算了，還會替讀者畫速寫像，如果時間許可，大可以找不同的主筆簽名，看看在不同漫畫家眼中的自己。

台灣東立漫洋來

東立是台灣的大漫畫商，這幾年也開始進軍香港，還派動感超人來幫忙。今年最受歡迎的，可能便是七夜怪談系列（港譯午夜凶鈴），不但電影大賣，連帶漫畫和小說都大受歡迎；不過香港規定未滿十八歲不能購買限制級書刊，但有青少年認爲恐怖書不應受監管而不理規定購買，亦因此使東立受到電檢署的警告。

筆者也是看完電影再去找小說來看，發覺科幻的味道多過恐怖成份，不過當中有些情慾的描寫，是不太適合青少年看。

模仿大賽出名人

漫畫節自然少不了人物模仿大賽。現場有二十多個青少年扮演漫畫中不同的角色，有美少女戰士、拳皇、封神演義、太空戰士八等，其中最受歡迎的，便是龍虎門中的經典人物石黑龍；只見黑龍哥仍穿著七十年代的蝴蝶T恤、喇叭褲（今天石黑龍已不穿這服裝了）、爸爸頭髮、刀疤，還有隨身兵器雙節棍。

現場亦有投票最喜愛的模仿人物，但可能因石黑龍有太多人認識，所以票數一直高居不下；有人見到石黑龍更大叫：『石黑龍好棒！金鐘罩十四關天下無敵！』不過也有人對那些模仿者報以噓聲，認爲他們侮辱了自己的偶像。話雖如此，每次他們上台表演時，還是有不少人圍觀。

玩具雜誌插一腳

除了漫畫外，也有很多玩具商和休閒產品商前來漫畫節參展，新華行展出一系列日本彈珠人的玩具，還有第四代釣魚機；第四代最特別的地方，便是可以二人同玩，一個扮演釣客、另一個當魚！當魚上鈎後，人要拚命拉，魚便要拚命掙扎，看誰能達到目的。筆者覺得情侶玩最合適，不然用來在PUB結識女孩子也應該可以。如果不喜歡釣魚，也可選擇保齡球機，可以在家享受滾球的樂趣。

說了這麼多，還是不能把漫畫節儘收錄在本文中；若真的想更了解漫畫節，最好的方法便是親身體驗。如果各位台灣的讀者往後想參加香港漫畫節，可參考下文：

參觀書展必殺術

一、預先購票：如果有香港朋友，最好請他們幫忙預購門票（今年是港幣20元）。當然可以現場購票，但會讓你浪費更多時間。

二、準備現金：大部份攤位都以現金交易，如果現金不足，現場刷卡也不能解決問題；而且很多精品都所費不菲，多帶一點錢，才可保証不會有漏網之魚（今年有人一天花了一萬五千多港元購物）。

三、與友同行：最好是二個人或以上同行，這樣可分別在不同公司的攤位上排隊購物，因為很多產品都是限量的，分開排隊可增加買限量版的機會；如果有香港朋友，更可找他們充當翻譯。若是人多，可和旅行社購買機票與飯店的優惠組合，便可省下一些旅費。

四、收集情報：一些香港的休閒雜誌，像東Touch、一本便利等均會在展前加送參觀指南，這些都可幫助各位做事前準備，預先知道那一種產品是想要買的。

五、注意大會流程：除了展覽外，會場還有很多大小活動，除非每個都參加（事實是不可能的），否則一定要搞清楚時間和參加方式。每個單位的安排都不一樣，如君地一定要買專用的簽名板才能得到簽名，而井上雄彥則只要排隊便可以簽名並得到免費簽名板，但名額有限，所以一定要知道大會流程，才不會錯過拿簽名或參加其他活動的機會。

六、最後，一定要有排長龍的心理準備。入場要排隊，購物要排隊，找主筆簽名更要排隊，以前書展的時期，便有人因體力透支而暈倒！為防萬一，一些解悶及補充體力的東西是不能少的，必要時帶根拐杖或小椅子也有幫助，綠油精之類更是防身妙品。記著，香港怎麼說也是外地，出門水土不服或天氣不適也是正常的。

在本文完結前，筆者先恭賀漫畫節成功，另外也預祝台灣的漫畫迷讀者能有機會親身參與，希望明年還有機會再報導漫畫節的情形。

THE KING OF FIGHTERS '99 Millennium Battle

格鬥天王99 二千禧之戰

揭開戰幔

自1994年開始，集合了世界眾強者的「The King Of Fighters大會」已經舉辦了5年，今年也不例外；世界各地的格鬥家，都已經收到「舉行KOF99大會」的邀請信，但這次與以往的大會很不同：竟然毫無世界性的格鬥大會氣氛，而且一點也不熱鬧，實在令人感到莫名其妙～不僅如此，在邀請信上，說明了在形式上有個新的規定：

「對戰形式仍採用3對3，不過是次大會將採用Strike Match」

這個新規定令眾格鬥家顯得不知所措，只因他們從未接觸過此模式，更可謂從未聽說過；與此同時，Heidern認為這次大會有可疑之處，於是便派出Ralf等人參加，從中調查大會之真相。

在今次大會中，二階堂紅丸被邀請成為「特別隊」的其中一員，而他的隊友是兩個新成員：「K'」(K Dash)及「Maxima」。為何隊友是兩個在格鬥界裏從未出現過的名字，而非以往的草薙京及大門五郎？這還不止，在邀請信裏附上的宣傳單上，還寫著一句頗為奇怪的話：「人間兵器只要我一個便足夠！」這更令紅丸大惑不解。無論如何，與其他滿腹疑團的格鬥家一樣，紅丸還是前往了大會舉行

之地方，迎接這次大會之來臨。

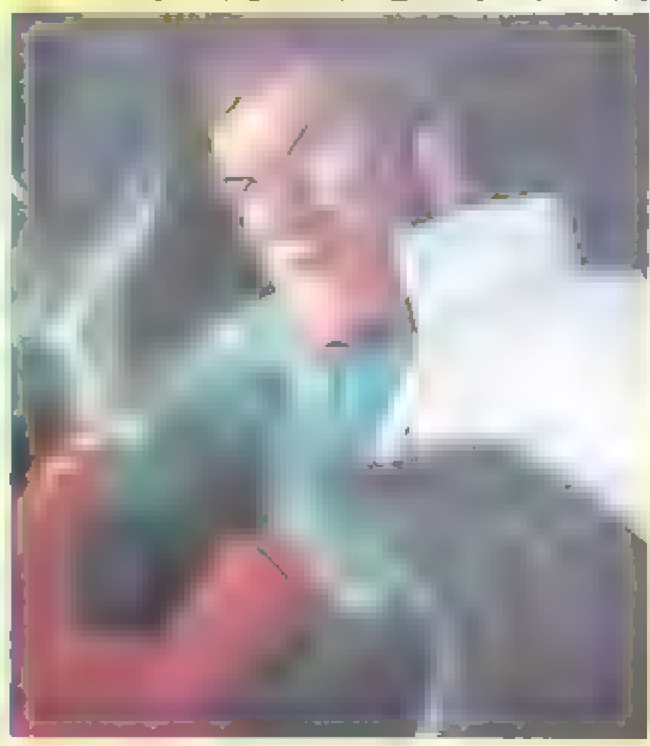
何謂「Strike Match」？宣傳單上的句子隱含著什麼意思？到底大會裏有著什麼重要秘密？一個非比尋常、充滿著神秘色彩的「The King Of Fighters99」即將展開！

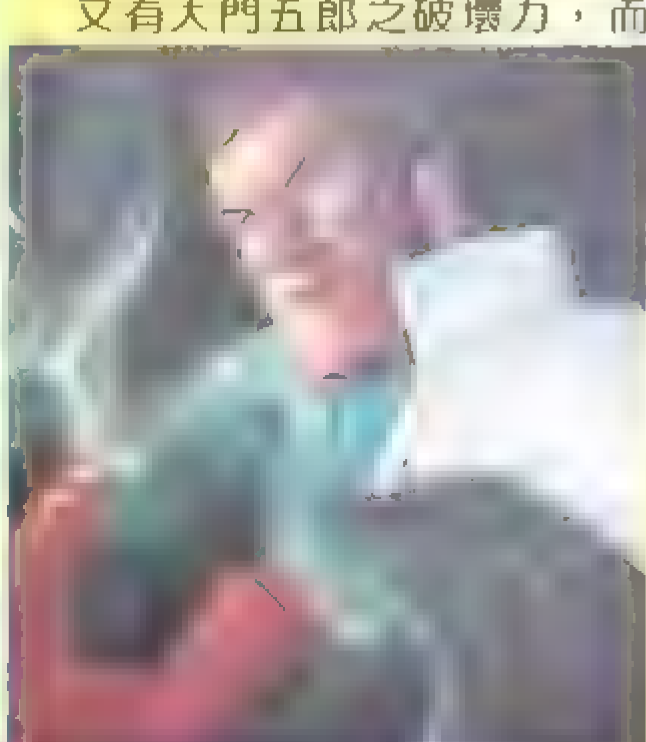
1. K'：

主角隊其中一人，年齡不詳，身分為神秘組織（舉辦KOF單位）的人間兵器之一。他被移植了草薙京的能力（即炎之力量），故其招式有著草薙京之影子。K'無論在移動、出招及收招都很快，因此很容易上手。

2. Maxima：

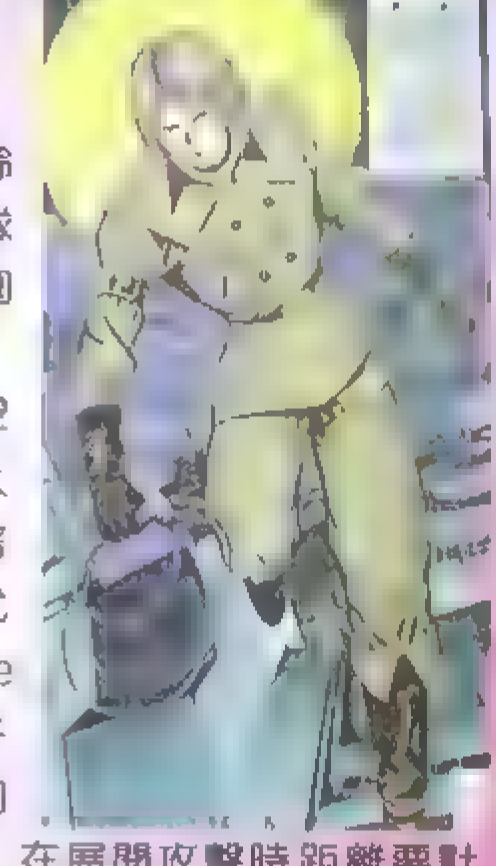
主角隊的另一人，年齡29歲，與K'一同行動。他既有有上一代七枷社之速度，又有大門五郎之破壞力，而遠近距離的攻擊也有兼顧，因此他是以突進猛攻為主導的戰鬥模式，惟招式並不易用，故玩者需要一點時間來練習、適應。





3. Whip：

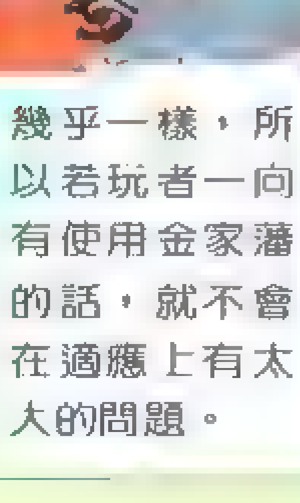
怒隊之新成員，年齡16歲，是新進入Ralf部隊內之成員。她的攻擊範圍頗遠，收招空隙也大，有著上一代Vice的影子，正因如此，在展開攻擊時距離要計算清楚，否則就很危險。



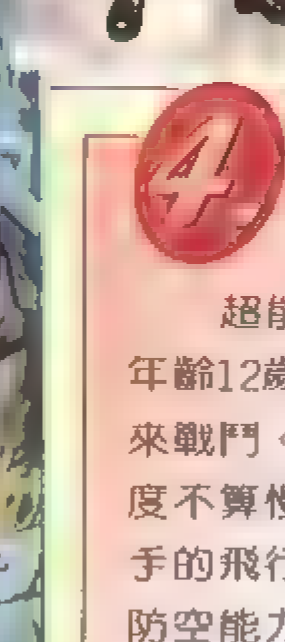
4. Bao：

超能力隊之新成員，年齡12歲，主要以超能力來戰鬥。出招及收招的速度不算慢。而且有反彈對手的飛行道具之能力，兼防空能力高，故此適合以守為主。

5. 全勳（John Hunn）：



韓國隊之新成員，年齡32歲。他的招式與金家藩幾乎一樣，所以若玩者一向有使用金家藩的話，就不會在適應上有太大的問題。



KOF99的新增特色

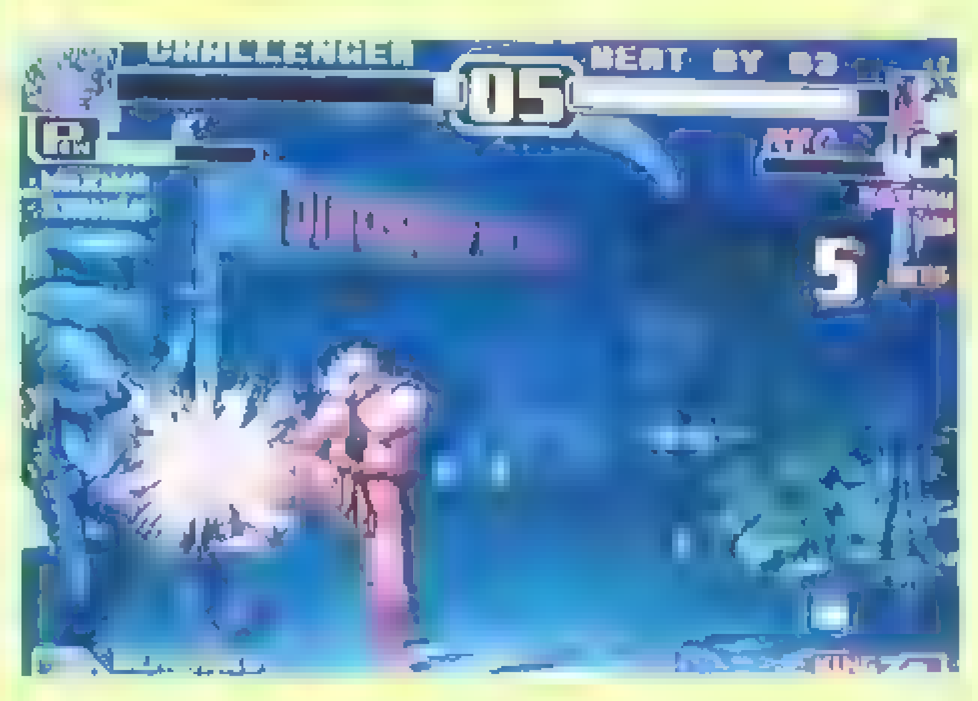
從KOF96至98都有Advanced Mode或Extra Mode可供選擇，但這次無此選擇，取而代之的，是以Advanced Mode改進而成之新模式。在「超必殺技集氣球」方面的變更就更大：在集氣球全滿之時，可以使出Counter Mode或Armor Mode；而發動了其中一種模式後，有大約13秒的時間不能儲蓄Power。

所有系統操作之方法，簡述如下：

1.前/後迴避（AB同按）：與上集一樣，分別在於其移動距離縮短了而提升了速度。

2.Down迴避（著地時AB同按）：除投技之外，在被一般阻擋攻擊碰開後可使出，可以快速站起以繼續攻勢。

3.Guard Cancel碰開攻擊（防禦攻擊時同按CD）：在擋住敵人攻擊時作出的反擊，但在這次便成為無攻擊力，只是把對手推開，而且要消費一顆超必殺技集氣球。



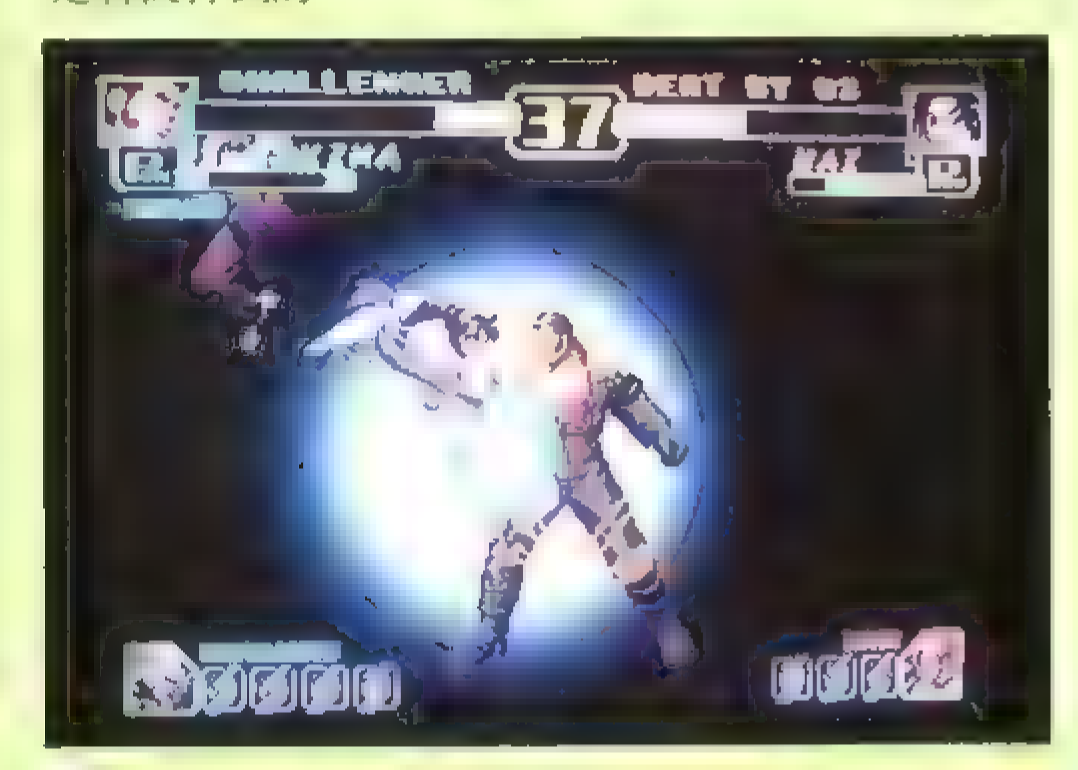
4.Guard Cancel緊急迴避（防禦攻擊時同按AB）：在擋住敵人攻擊時瞬間向前或後迴避，須消費一顆超必殺技集氣球。

5.超必殺技：與上集不同的是，當生命計量表開始閃動紅光之時，就可以立即使出普通超必殺技；這時若還有「超必殺技集氣球」之時，Max超必殺技便自動使出。

6.Counter Mode（同按ABC）：發動後，角色會泛起紅光，攻擊力會提高，而且可以無限次使用超必殺技；此時用迴避攻擊，更可以Cancel特殊技、必殺技或超必殺技。另在發動此模式時，也可以作出必殺技Cancel超必殺技的特殊能力，惟不可使出Guard Cancel碰開攻擊或Guard Cancel。此模式可維持大約10左右。

7.Armor Mode（同按BCD）：發動後，角色會泛起黃色，防禦力會提高，特色是阻擋任何招式時也不減生命，在迴避對手攻擊時更可把對手吹飛（而且Cancel），但不可以使用超必殺技、Guard Cancel碰開攻擊或Guard Cancel緊急迴避。此模式最奇妙之處，在於即使被對手擊中時，己方仍可出招而不會硬直，只不過生命仍會被扣去。此模式之有效時間同為10秒左右。

8.Striker System（同按BC）：由第四人給予己方的場外亂入攻擊或回復能源之支援，至於會給予何種支援，就視乎該Striker的屬性。不過事實上Striker回復能源之效果不高，而打擊及投技可以扭轉劣勢，使己方展開反擊；還有Striker也會是會被打到的。



KOF99漫畫版主筆—許景琛簡介

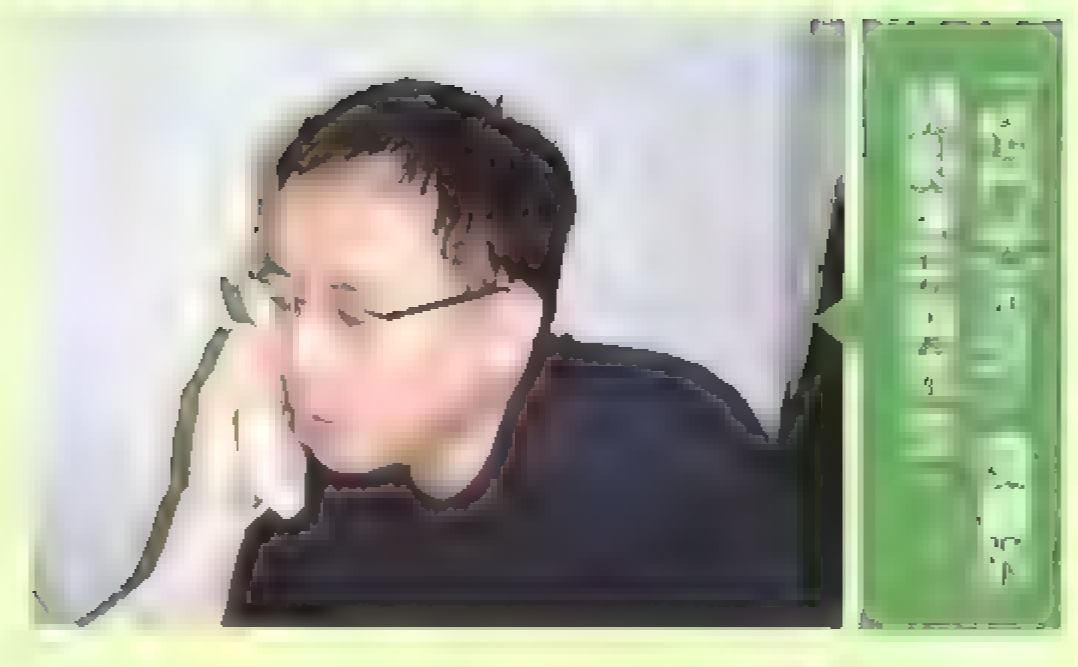
許景琛先生自小熱愛漫畫，1984年中學畢業後，即加入漫畫公司任製作助理，88年擔任「漫畫少年」主筆，91年編繪以電子遊戲「Street FighterII」為題材的「街頭霸王」，風行一時；當時該漫畫以週刊推出，月銷量達28萬本，開創了遊戲漫畫先河。

其後的作品包括「超霸世紀」、「赤蠍13」、「妖神傳」、「球王傳」及「街頭霸王II」，讀者遍及香港海外。

1999年5月與李中興先生合力創立「天行社出

▲「格鬥天王99」漫畫的作者許景琛先生

格鬥天王99



版有限公司」，並榮獲日本CAPCOM正式授權出版「街頭霸王EX2」，及SNK正式授權出版「格鬥天王99」。

這兩部週刊作品暢銷全港，更遍及海外，使天行社成爲全港出版遊戲改編漫畫的漫畫公司之翹楚。

KOF99漫畫出版商—天行社簡介

天行社出版有限公司成立於1999年5月，由許景琛先生和李中興先生攜手創立，是一間以編繪電子遊戲（TV Game）改編漫畫爲主的出版社。

許景琛先生和李中興先生合作多年，早於91年便合作編繪香港第一部戲改編漫「街頭霸王」，並獲得極佳銷量。這八年間，兩人共同創作了多部作品，而天行社版有限公司第一部週刊作品「街頭霸王EX2」，更榮獲日本CAPCOM正式授權，於99年6月推出創刊號，反應相當熱烈。

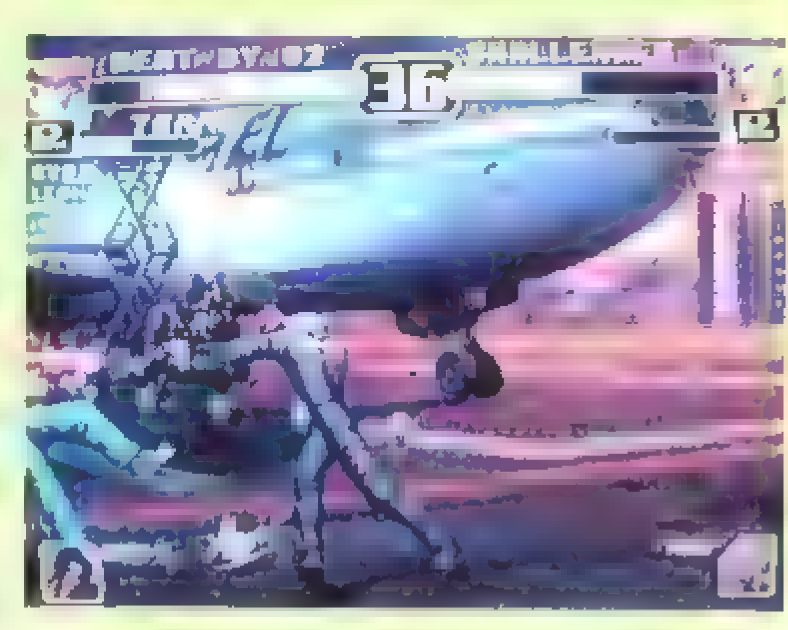
在99年7月的第十屆香港國際書展時，天行社以獨立參展商身份參展，並推出第二部週刊作品，由時SNK正式授權的「格鬥天王99」，瞬即被搶購一空，盛況空前。

此外，天行社正籌備於99年內再推出一至兩部遊戲改編漫畫，加上現有的「街頭霸王EX2」和「格鬥天王99」，每週總銷量將達10萬本，擁有讀者群以10萬計，因此佔有漫畫市場一席之地。

天行社的製作總監
張永康先生

KOF99漫畫版的故事概述

在這世界的某一個角落，存在著一個神秘的組織，而這組織派出了一個擁有控制火焰能力的神秘少年—k'，在一夜之間把這個世界的所有強者擊倒…



這個神秘的組織，也是「格鬥天王99」的大會主辦單位，但主辦單位竟然派出k'把所有強者打敗，又邀請強者參加這次大會，這到底有甚麼陰謀？k'到底又是甚麼人呢？

另一方面，在某個地方，出現了兩個相同力量的草薙京，並展開了生死決戰，這到底又是甚麼一回事呢？

看來，「格鬥天王99」大賽，並不只有格鬥比賽這麼簡單…

「格鬥天王99」漫畫十月在台灣上市

說到寫格鬥GAME漫畫，許景琛算是大宗師，自91年玉郎集團的「街頭霸王」到「街頭霸王II」、「少年街霸」和現在天行社，許景琛一直擅長寫GAME漫畫，故事方面又有鬼才編劇李中興，可算是一對寫格鬥GAME漫畫的鋼鐵組合，數當今漫畫界眞是無出其右，值得投以信心一票。

據天行社表示，「格鬥天王99」漫畫預計十月在台灣發行合訂本，目前也在漫畫週刊上連載，因此許景琛＋李中興＋格鬥天王99這個新鮮組合，相信會在台灣掀起一股TV Game改編漫畫的熱潮。

特別報導

網路急先鋒◎傑誠資訊專訪

傑誠資訊有限公司專訪

最佳男主角入圍的是：傑誠資訊有限公司黃總經理

以下精彩的專訪內容由超專業採訪編輯－皮蛋妹，以及咱們的最佳男主角黃總經理所通力完成的，請看倌兒老爺夫人們欣賞，請了！

相信讀者對網路遊戲一定有所耳聞吧！這一期皮蛋妹要為您介紹的就是致力於網路遊戲研發的－傑誠資訊有限公司，在這期咱們雜誌附贈的光碟當中，就有傑誠資訊要送給玩家們的一份大禮唷！一萬分鐘的免費網路遊戲喔！不過這一萬分鐘是指現實生活裡頭的一萬分鐘，就是當玩家您登錄進入傑誠資訊網站的那一分鐘開始算起，相當於現實生活上的一個星期，所以有福氣的玩家您可就得好好把握啦！

至於還未上網的玩家，嘿嘿不是皮蛋妹我在說啊！您可真是人落伍囉！聽說台北光華商場56k的數據機已經叫價到一千多塊了，心動不如馬上行動吧！不然錯過這期軟體世界附贈的網路遊戲您可就後悔莫及啦！

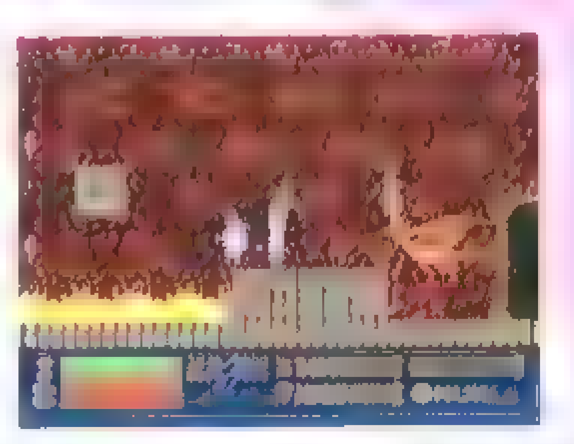
細說從頭

或許讀者您對傑誠（JC）資訊這間公司不是很熟悉，不過沒關係隨著網路的日新月異，以及他們對網路遊戲的熱衷，相信玩家與他們接觸的機會會越來越多的，現在皮蛋妹就先帶您來認識這間網路先鋒吧！

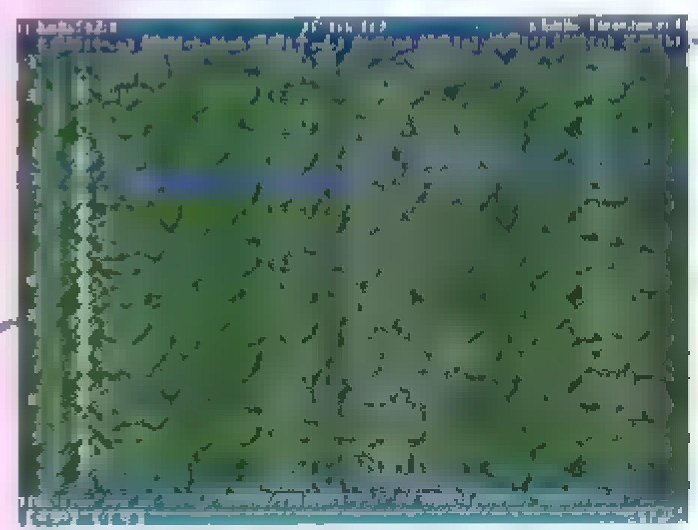
傑誠資訊成立於民國8?年，公司剛開始創立的營業項目是電腦遊戲開發及商業網路軟體設計，直到民國84年設立了JC文字型BBS站，所以傑誠可以說是靠BBS站以及MUD起家的（那時候在網路尚未普及的時候他們已經開收費的先驅了耶！）

到了民國8?年正式推出了第一套個人電腦遊戲『神示錄』，也因此激發了傑誠資訊邁向網路遊戲的決心，於是在民國86年中旬整合商業網路部門的技術，開始投入研發網路遊戲平台（Netware Game System簡稱NGS），並於民國87年12月完成平台的開發工作。

雖然這條轉型的路走起來很辛苦，不過在黃總經理一路走來、始終如一的堅定信念之下，也讓傑誠資訊有著更優越的網路技術，甚至超越國內的大型研發公司，對於一個草創之初只有四個人的團隊，到現在有十四個人的陣容，這樣的成長背后實在是許多血汗所換來的，而讓人欣慰的是還有有志青年願意為國產遊戲而努力，相信我們的國產遊戲終有一天會在世界的舞台上揚眉吐氣。



在網路初期的發展中，幫中小型企業、學校、醫院架設商業網路是很有賺頭的一個行業，因為那時候是軟硬體一同架設，而當時的硬體還很有賺頭唷！不像現在硬體價格被砍的在地上抬不起頭來，而傑誠資訊甘願放棄這樣一塊市場大餅，選擇投入未知的網路遊戲來研發，這樣的魄力與決心實在是讓皮蛋妹相當佩服。



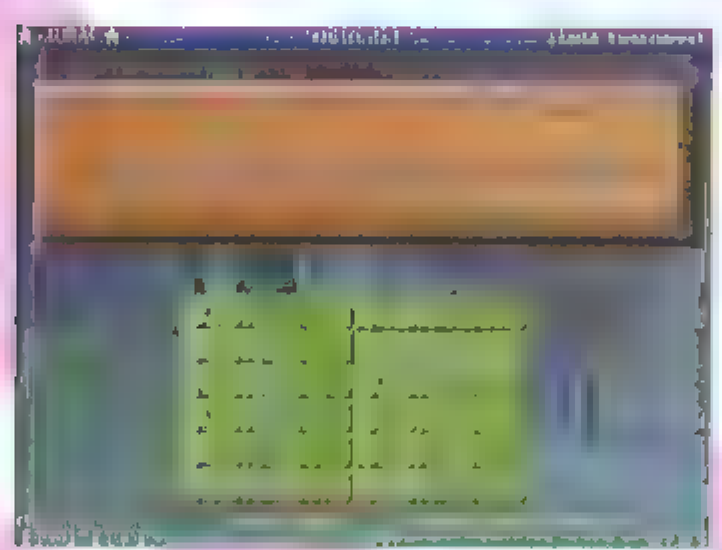
▲各式各樣的討論區

黃總經理說：那時候網路不普及，在台灣Internet尚未開始流行，大部

分的網路活動都是藉由BBS站來進行，從這當中他深深覺得人與人的互動其實是最可貴的，就像現在的ICQ之所以會迅速竄紅起來，也是有著相同的特點，所以他覺得網路的市場是非常有潛力的，而『GAME』更是拉近人與人距離的利器，所以他以使用者需求為出發點，將BBS的方式延伸到遊戲之中，讓玩家在遊戲的過程中可以隨時交談。

從他架BBS站至今，認識了許多忠實的支持者，甚至這些網友呼朋引伴出遊，都是在網站上邀相進行的，還有人因他架的站而共結連理走上紅毯，這些林林總總的原因讓黃總經理決定走向網路遊戲研發之路，他希望藉著網路遊戲打破人與人之間的隔閡，讓彼此的距離拉近而不再冷漠。

迷人的網路遊戲…



▲網路是共享資源、但莫忘尊重他人唷！

國內遊戲開發公司對網路遊戲一直裹足不前的原因在於：製作多人線上遊戲必須設計維護及開發兩套軟體，一套是使用者執行的軟體，一套則是遊戲服務的主機，而且為了讓網路通訊的資料量降低，一般都將服務主機及上線軟體，設計成單一遊戲專用的架構，無形中增加了開發及維護上的難度及成本，而軟體開發完成後建構網路機房、提供服務所要消耗的人力物力也是相當大的投資，這也是國內遊戲公司一直面臨的問題。

雖然有些遊戲號稱可以支援多人連線對戰，卻受限於技術架構僅能提供8～16人連線，而所需的頻寬會隨著連線人數的增加而暴漲，因此在擁塞的網際網路中，很少能進行8人以上同一場對戰；長久以來國內在電腦遊戲的發展及技術上，始終低於國際水平且受限於國際軟體通路，造成製作成本與市場規模兩相壓抑的僵持狀態。

傑誠資訊憑藉其優異的網路技術，研發出一套NGS（Netware Game System簡稱NGS）網路遊戲開發平台，適時地解決了技術上的問題，在網路通訊資料量方面，如果以一套網路RPG來計算，平均一秒大約傳送100Byte以下，一條T1的專線可容納1000人同時上線，並可提供超過十萬人以上的玩家帳號，這個可同時容納數千人進行遊戲的平台，在製作的難度及成本上也相對提高許多，不過玩家所能得到的互動性及娛樂性，是一般網路遊戲及單人遊戲所無法達到的，也唯有如此才能建構神奇的網路虛擬世界。

JC遊戲樂園簡介…

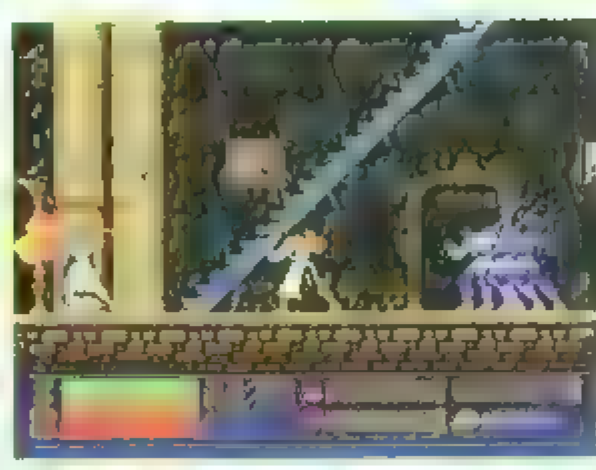
JC網路遊戲樂園是由傑誠資訊開發的網路服務主機，也是進入虛擬網路遊戲世界的入口，玩家可以在這個介面下與來自各地的網友聊天、發表個人的文章、討論網路遊戲、或是寫信給好友。

◀▲另

當然您也可以在進入JC網路遊戲樂園後直接多人連線，選擇自己喜歡的遊戲與網路上的玩家對戰一番，目前共有多款不同類型的網路遊戲，包含『神示錄』網路RPG、『風雲七十二』、『網路大富翁』等，對網路遊戲有興趣的玩家，可以到JC網頁http：//www.jc.com.tw/查詢最新消息！

不過別忘了喔！咱們這期的雜誌中就有附贈一萬分鐘的免費網路遊戲時數唷！接下來就歪妹先針對這三套網路遊戲作一番介紹，讓玩家有更深刻的了解上手時更容易。

傑誠資訊有限公司專訪



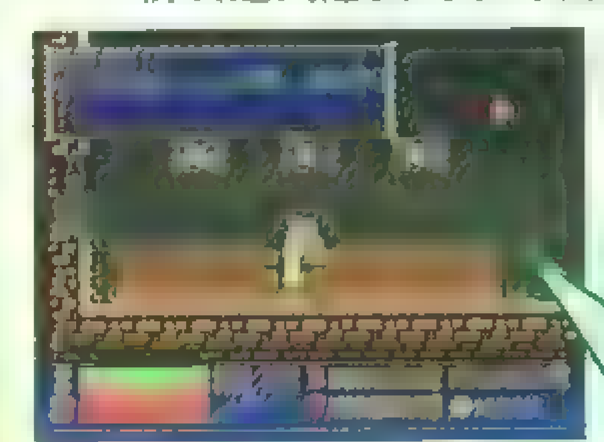
▲神示錄2的遊戲畫面

本款遊戲與一代作品最大的不同點，除了2代完全是以多人連線的架構開發之外，連形態也做了很大的轉變，神示錄2主要是以動作RPG的手法表現，並加入了格鬥類遊戲的特點，因此熟悉操作後，玩家可自創出獨特的攻擊招式，當然其它的玩家也可即時的目睹你的招式，然後嘗試去學習你的招式。

只要遊戲角色達到足夠的能力後，就能自行創立幫派，其它的玩家經該幫幫主同意後，便可加入該幫派，幫主可以設定或修改幫派的稅率，等累積足夠的幫財後，幫主可以在遊戲中尋找還未賣出的建築，或是直接向其它幫派購買幫派的建築，幫派建築中設有許多不同的房間，分別提供各類功能包含幫派錢莊、練功房、靜心房、技能研究室、必殺技研究室以及儲藏室等。

幫派人事管理方面分為4種職位，其中較高職位將會有權利拿取幫派的物品，而這些職位的任命皆由幫主自行設定。

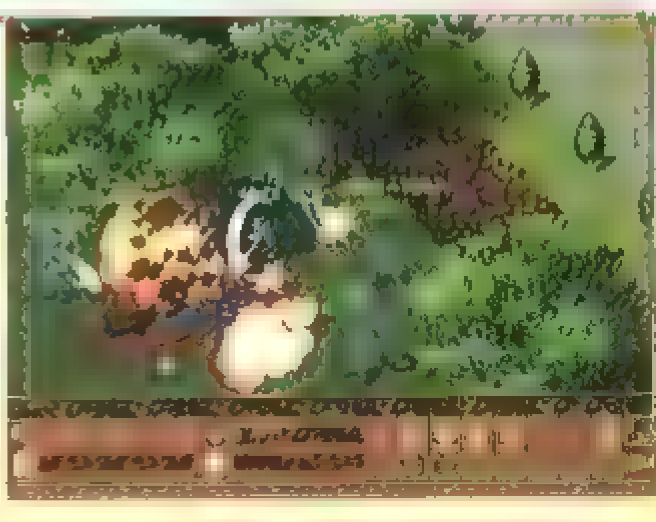
初次進入遊戲玩家的職業是平民，只要能力提升後便可以進行轉職，職業共分為以下五種：



- 最基本的職業，善長直接攻擊可以學會攻擊力強大的必殺技。
- 魔法師：攻擊力和防禦力不足是其缺點，必殺技較少但他強大的魔力是不可平視的。
- 是屬於魔法系的一員，其攻擊能力、防禦能力、魔法能力雖然較魔法師弱，但其魔劍之威力是不可平視的，另外還擁有召喚魔物協助攻擊的能力。
- 所有職業中回復系魔法最強的一員，當其它職業的玩家想打敗實力強的魔物時，他就成為一個重要的同伴。
- 防禦比戰士職業高，但攻擊力就不及戰士，此職業有馴服魔物的本領，而且他所控制之魔物其威力比召喚強大。

此職業系統可以無限轉職，讓玩家利用轉職並綜合各職業的特點，取得自己喜愛的角色能力分配。如果玩家想在遊戲中取得強大的武器，就必須收集到特殊的物品及一把好劍，並找到造劍師為您打造出名劍，不過收費不低就是了，而且特殊物品也必須通過許多關卡才能取得。

一群志同道合的網路玩家，可以自行創立國家並經由國民繳納國稅充實國庫，等國家擁有足夠的資金及所需的礦產，便可交由擁有建築技能的玩家，開始建造國家的科技及防禦建築，因此網路玩家間的互助及互動，在此遊戲中更顯得格外重要。

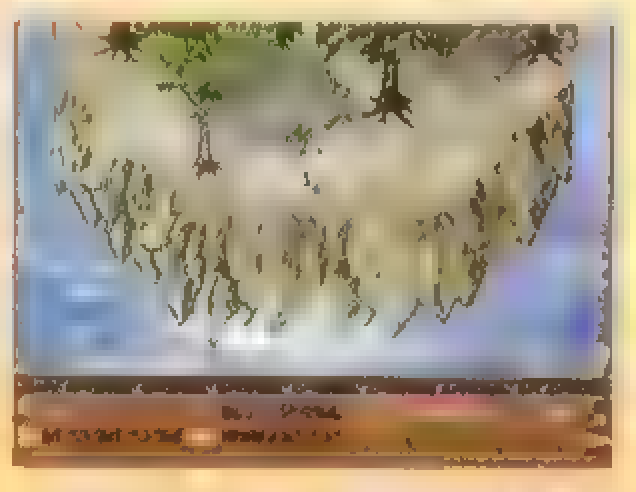


▲好一場生死惡鬥

國家的人事分為十個階層，每個階層可由國王訂定職稱及職務，遊戲的系統會依照職務給予不同的權限，讓國王可以將國家發展及保衛國土的責任，交由其它玩家全權處理以加速國家發展及加強國土安全，至於國家的法律、人民福利、大臣薪餉等，包含國家屬於君王制度或是民主制度，皆可由國王制定。

遊戲中備多種線上溝通功能

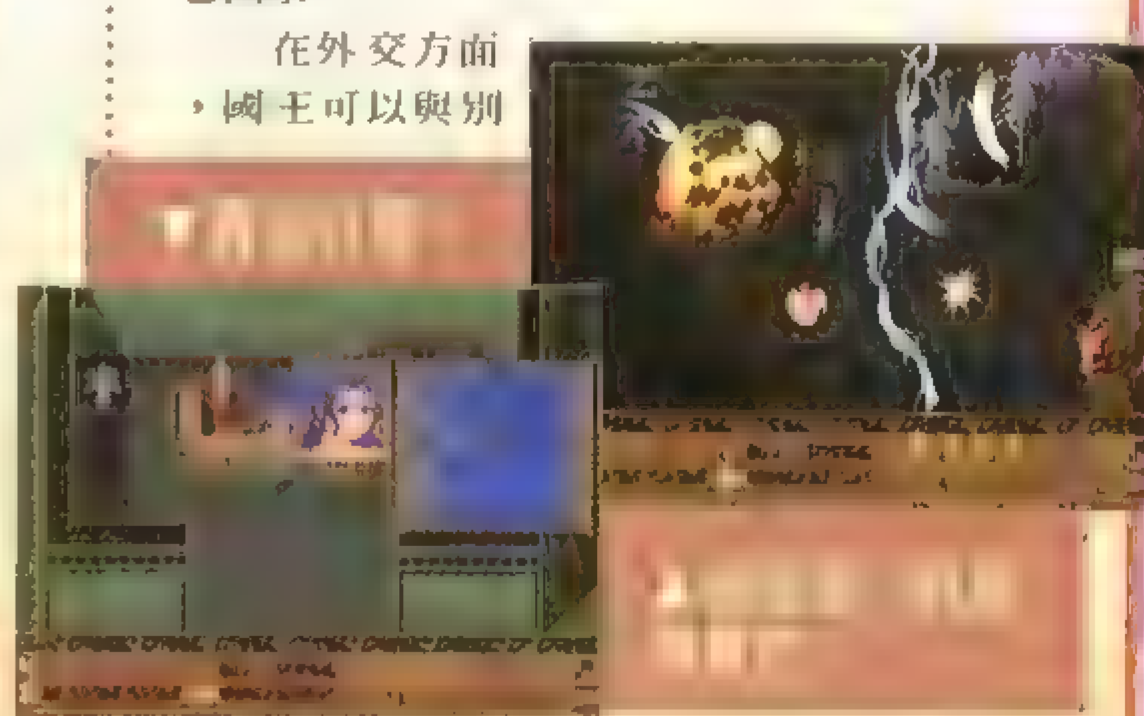
一般交談－與身旁的玩家進行交談
飛鴿傳訊－送訊息給某位玩家
閒聊頻道－提供全部線上玩家閒談
國家頻道－提供同一國家國民交談
拍賣頻道－提供玩家交易物品裝備
國家公告－提供發布國家消息
消息頻道－遊戲中謠言或動態消息

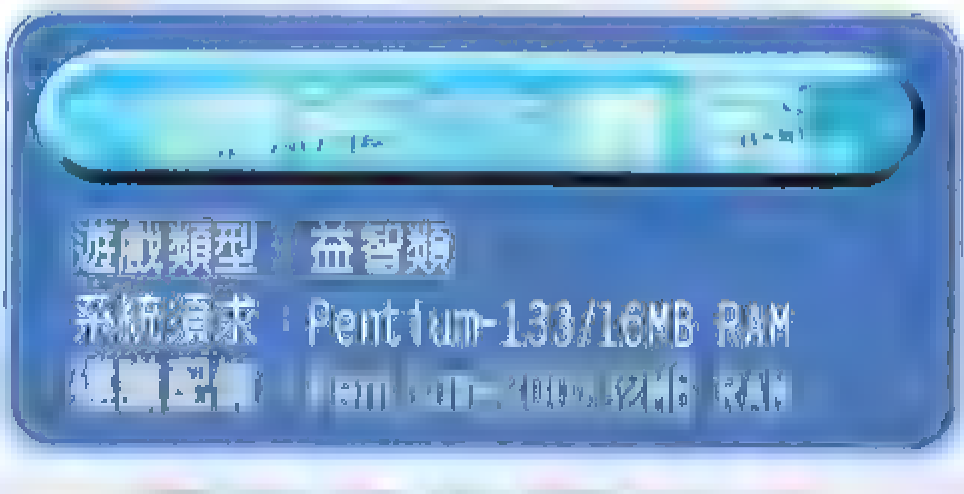


▲哇！天空之城再現嗎？

玩家組成的國家擁有足夠的建設後，將可以投入資金及礦物指派具有打造裝備技能的玩家，開始製造各類武器及防具，至於裝備的品質及效用皆取決於打造師的技術、使用的金屬純度、合成的礦物及煉造時間等，所以每個國家所發展出的風格皆是唯一，當然國家所生產的產品，可以收藏在國庫中以備發生戰爭時有足夠的軍備，同時也可以內銷給國民及外銷給其它國家。

在外交方面，國王可以與別國建交，戰爭發生時可以請求邦交國支援作戰，平時兩國生產的食物或裝備還可以進行貿易。當每一個國家努力發展及建立國家文化的同時國家的制度也漸漸成熟，資源及領土影響到國家發展，如何讓自己的國家在廣大的虛擬世界中佔有一席之地？如何進一步達成第一大國的目標？民主制度是否能戰勝君主制度呢？這些都等著玩家來證明一切。





此款遊戲最大可支援同時1000人以上進行遊戲，玩家可以在任何時候加入及離開遊戲，所有進度都記錄在『JC網路遊戲樂園』主機中，連上遊戲主機的玩家，遊戲系統都會依照時間，發給每位玩家公平的回合數，遊戲中玩家除了可以佔領土地外，更可經營自己的賭場及百貨公司，甚至可以攻佔其它玩家的土地及建築物，以提高自己的領地數量。

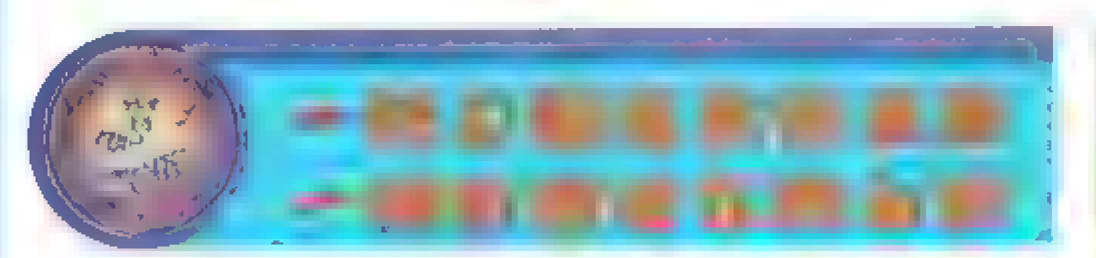
◀大家一起來同樂

當然遊戲中也加入了大家所熟悉的股票系統，不過這個股票系統可是即時變動的股價喔！玩家得隨時留意遊戲中的新聞消息，適時的進出也是遊戲中致富的關鍵，在道具卡片方面也由於此款遊戲是屬於網路遊戲的關係，而有令人意外的遊戲效果喔！

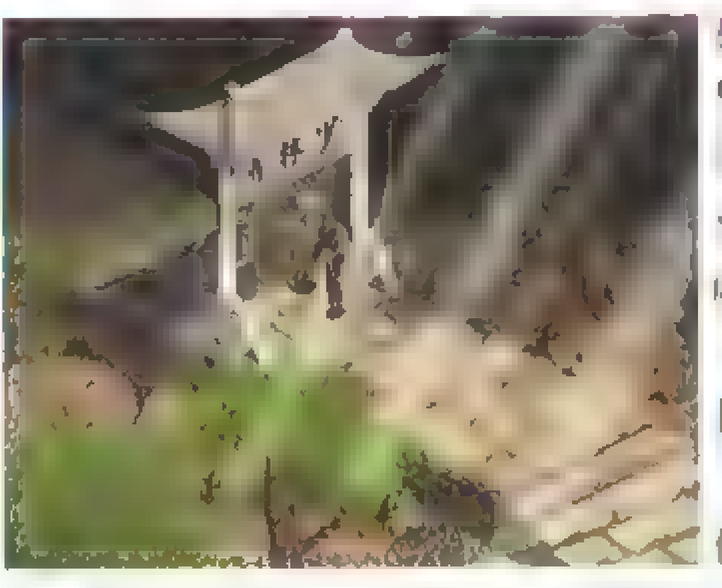
遊戲中隨時提供資產排行統計，玩家的目標就是在每月月初網路大富翁比賽結束前，擠進富翁排行榜的前三名，將可贏得傑誠資訊所頒發的獎品或獎金，在頒獎後會重新建立新的比賽，所以每個月玩家都有全新的機會贏得大獎。

新倚天屠龍記

武林至尊 寶刀屠龍 號令天下 莫敢不從 倚天不出 誰與爭鋒！

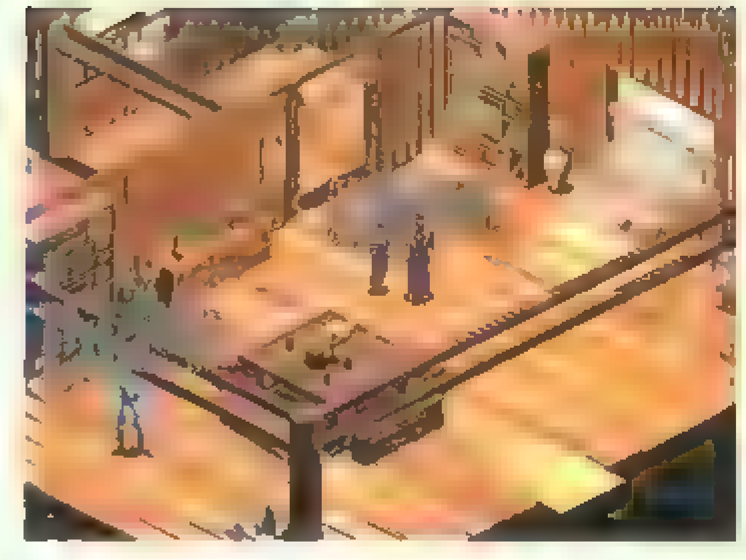


玩家扮演的當然是整部小說的中心人物張無忌。張無忌的命運註定從離開無憂無慮的冰火島生活，踏足中原那一刻起，發生重大的劇變化，因此遊戲的開場便選擇由此展開。整個故事的情節幾乎依著原著小說走，由小無忌中玄冥神掌開始、蝴蝶谷中的療傷兼學醫生涯、到被朱九真一家欺騙、光明頂上血戰六大門派、萬安寺救人等等，完整的交代了張無忌奇遇連連的際遇。也許沒有看過小說的人會不曉得為何張翠山夫婦要自殺，不曉得



整個故事的前因後果，因此為了讓玩家更能了解整個故事的來龍去脈，遊戲首創倒序的故事手法，透過與遊戲世界中的人物交談，來瞭解張無忌整個身世。此外隨著劇情的演變，會有一些NPC角色加入隊伍，與玩家一同冒險。在這款遊戲中，不但可感受到男性與男性之間的情義，而無忌與四位女子之間的情感糾葛，也將牽動玩家的心！

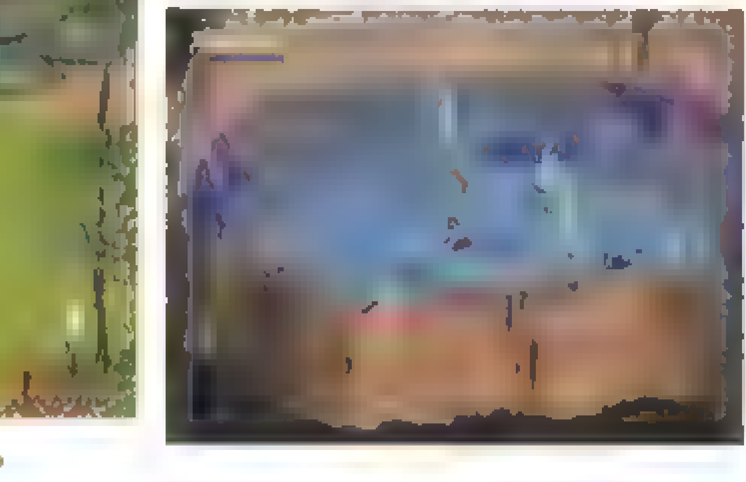
也許玩家要問，新倚天屠龍記到底和上一代有什麼樣的差別呢？嘿嘿，告訴各位，差別可大著呢！雖然都是同一個劇本，也都是由無忌喪父雙親開始，但是製作小組為了讓玩家能玩到一個全新的遊戲，無不絞盡腦汁，創造出許多獨有的風格。首先，RPG注重的一定是劇情方面的走向，在劇情的處理上，絕對忠於原著，只要是原著小說中主要的橋段，一定按照原貌保留，然後再加上RPG遊戲中不可或缺的重要解謎關卡。

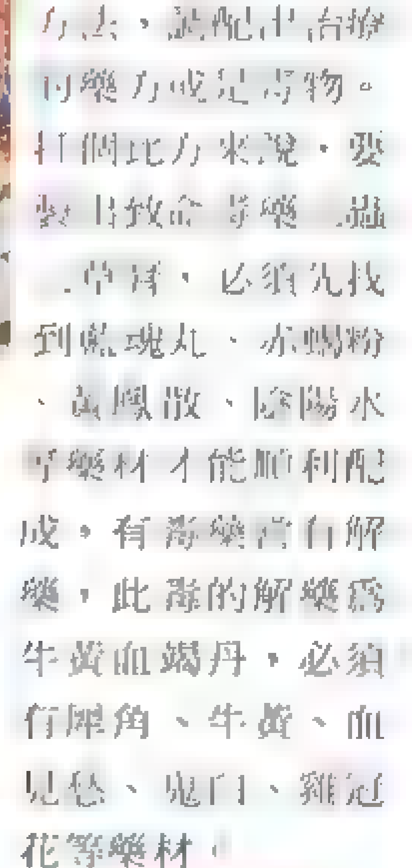


為了和一般的角色扮演遊戲做區分，遊戲企畫忍痛割捨了時下常用的裝備系統。對於習慣閱讀武俠小說的玩家應該都很清楚，在小說中沒有所謂護甲，更不會有事沒事就更換武器。因此整個戰鬥的強弱的比對，將以為人物的能力高低，以及所施展的武功強弱來判定高下。

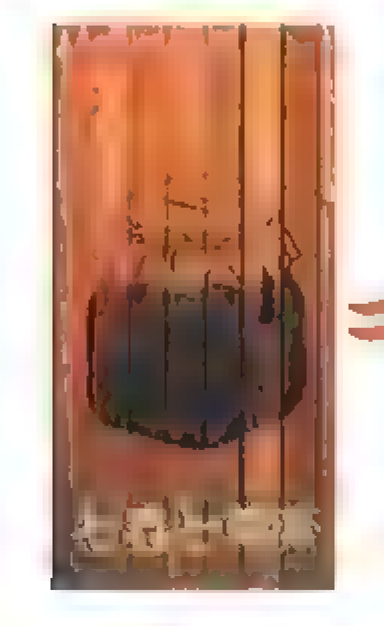
另外一大突破當然是在美術設計上，玩家可以從遊戲畫面看出，整個3D美術的功力已達一定的水平，不論是光影的投射或是波光粼粼的倒影，都相當的傳神，蝴蝶谷上古色古香風格、少林寺千年古剎的莊嚴寶相、光明頂的神秘教色彩都讓人歎為觀止。

張無忌因中了玄冥神掌的寒毒，而因緣際會的來到蝴蝶谷，並從胡青牛處學得高深的醫理，後又得到王難姑毒經，因此精通醫、毒兩種知識，也成為他最大的個人特色，既能下毒害人，又能醫治人。為了凸顯無忌這個不可多得的能力，遊戲特別設定一種醫藥與毒藥的組合系統，在遊戲中玩家可以將從各種不同方法得到的藥材，



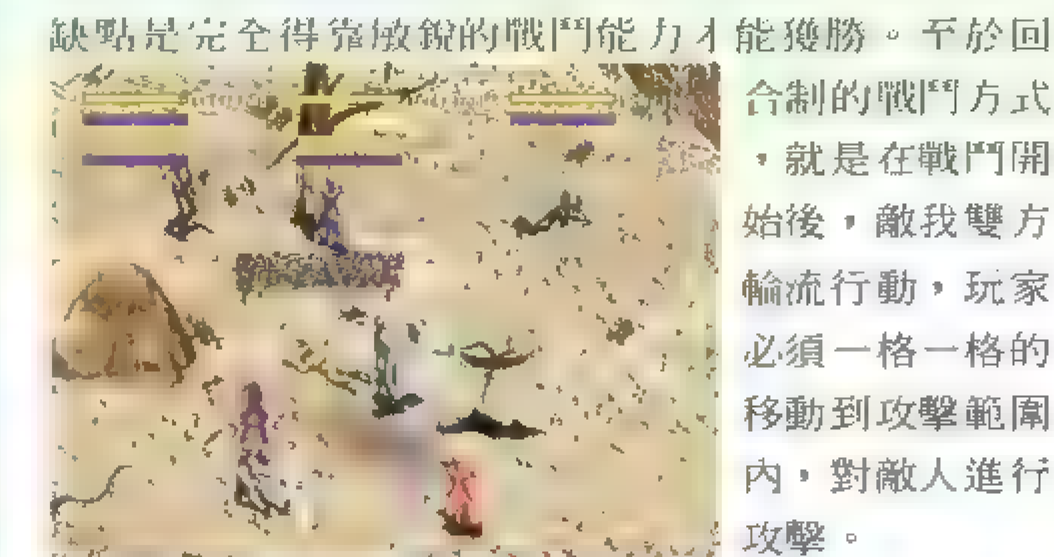


依照書中所記載的方法，調配出治療的藥方或是毒物。打個比方來說，要製作致命毒藥三蟲三草丸，必須先找到斷魂丸、赤蠍粉、黃風散、陰陽水等藥材才能順利配成，有毒藥當有解藥，此毒的解藥為牛黃血竭丹，必須有犀角、牛黃、血見愁、鬼臼、雞冠花等藥材。



在戰鬥方面，為了切合每個人物的強弱，設計了一套不同的武功施為。基本上每招武功都有其特定的威力，例如武當長拳只是武當最基本的功夫，只能四向追擊，且攻擊範圍很短，相對的太極劍是張三丰後期的得意之作，威力當然不可同日而語，不僅能八方追擊，其攻擊範圍比武當長拳多出了一倍。另外，同一招式由不同人物施展出來的威力會不相同，例如崆峒派的七傷拳，在崆峒派五老施展下威力平平，但若是張無忌施展出來，不僅攻擊方向加成，連攻擊範圍都會提高。

此外為了迎合現在眾多玩家不同的口味，程式特別獨創了一種即時制和回合制戰鬥同時存在的超炫戰鬥系統。玩家可以在遊戲一開始時，決定自己想用即時或回合制的戰鬥方法來進行遊戲。即時戰鬥的好處是讓喜歡享受打殺快感的玩家獲得滿足，缺點是完全得靠敏銳的戰鬥能力才能獲勝。至於回合制的戰鬥方式，就是在戰鬥開始後，敵我雙方輪流行動，玩家必須一格一格的移動到攻擊範圍內，對敵人進行攻擊。

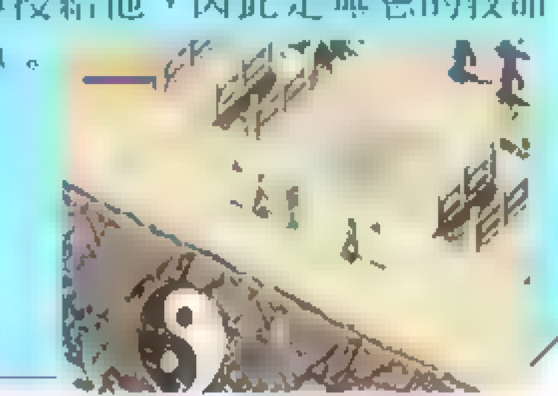


乾坤大挪移

此乃明教的聖火心法。張無忌在明教的地道內通過五大考驗後，便可習得。此招是定點式的攻擊方式，雖然不能攻擊一群人，但對單一人物有重大的殺傷力。

武當九陽功

張三丰為了救受寒毒的無忌而傳授給他，因此是無忌的救命絕學。

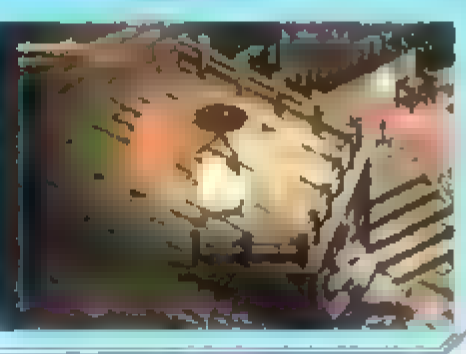


武當長拳

武當派的基本功夫，其拳法講究以柔克剛，以弱勝強。

太極拳

張三丰自創的武功絕學，是以慢打快，以靜制動，後發先制人的上乘武學。



九陽神功

創自達摩祖師，是至高無上的純陽武學。施展時，會往八個方向直線追擊敵人，範圍在十格，攻擊力非常的強。

九陰白骨爪

周芷若由屠龍刀和倚天劍內取得的九陰真經練來的。以陰狠詭奇見長，速度發動迅速有如鬼魅。

七傷拳

崆峒派的鎮山秘笈，其拳法剛中有柔，柔中帶剛，七般拳勁各不同。雖然傷敵很深，但是施功者亦會同時受傷。

人物篇

金庸先生曾說：「其實在『倚天屠龍記』中每個人物都可以寫成另一套完整的故事出來。」由此看來，其人物的描寫更足博人精深。「新倚天屠龍記」亦承習了這方向，除了以細膩的畫風刻劃人物的一舉一動，隨著劇情的進行，與從遊戲世界中的人物對談中，慢慢勾勒出主角及重要角色的身世背景，即使是剛進入金庸世界的玩家，也能了解整個來龍去脈。在美術方面，遊戲雖然沒有為每個角色做大頭像的對話框，但是小型的3D人物行走造型，也將人物的特色巧妙的點飾出來，從服裝打扮，應該很清楚的能看出哪門哪派的人物吧！本期將為您公開明教主要角色的手繪稿以及Q版造型，很可愛喔！

明教

幼時父母不肯透露謝遜下落自刎而死，無忌也成為各大派逼問的對象，其身受陰毒之苦。因緣際會習得蓋世武功，成為明教新一代教主。

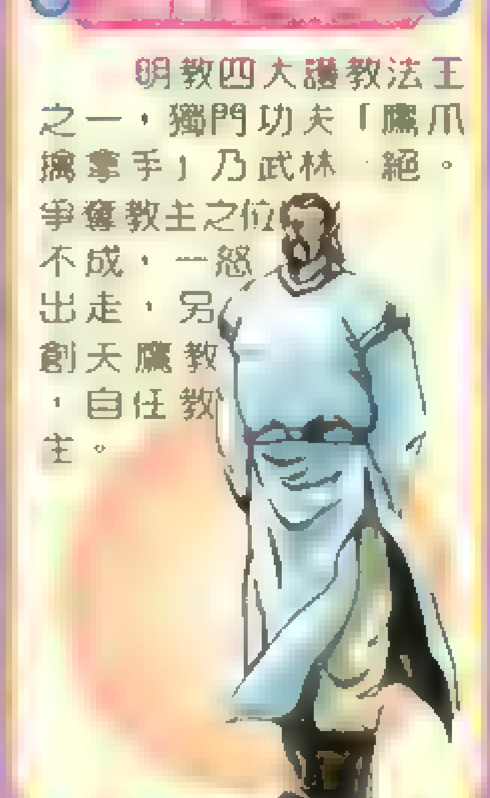
武功機智皆為明教佼佼者，為人冷漠自負，相貌英俊瀟灑，與光明左使范遙並稱「逍遙二仙」。

外貌瀟灑倜儻，但是卻不曾公開在武林走動，真面目極少人知曉。後獨自下山尋訪楊頂天教主下落，音訊全無，下落不明。

明教・四大法王

明教四大護教法王之首，為波斯與中土混血，容貌艷麗非凡。武功高妙，水中功夫了得。因故與教中弟兄不和，破門出教，行蹤不明。

明教四大護教法王之一，獨門功夫「鷹爪擒拿手」乃武林一絕。爭奪教主之位不成，一怒出走，另創天鷹教，自任教主。



文才武功皆為一流，因師父成崑殺害全家性命，憤而假借其名義濫殺無辜，犯下二十餘件大案，後至王盤山島搶奪屠龍刀，與張翠山一家流落冰火島，成為武林人人欲除之的大人物

輕功造詣高超獨步武林，絕招「寒冰綿掌」威力亦是一等一。惟早年練內功時走火，三陰脈絡受損，故每激引內力一次救須飲人血，否則全身寒顫凍死。

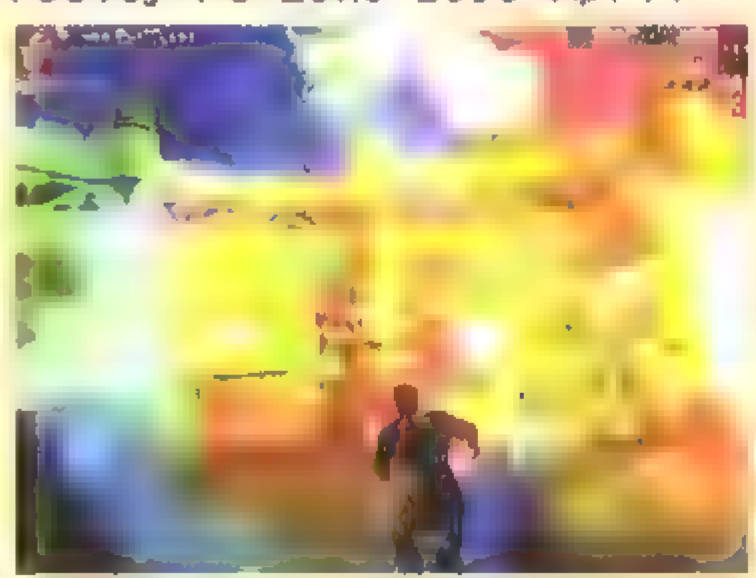
靈蛇島

I might even go so far as saying that it could be the greatest game ever made.
~ Paul Presley PC Zone 1999 April

第三人稱視角遊戲的崛起

近年來，3D動作類型的遊戲如雨後春筍般地崛起於遊戲界，各玩家的電腦紛紛被攻佔，但是這種Doom-like遊戲有個致命的缺點：相信許多人都有玩Doom like遊戲玩到頭暈的經驗吧！以前甚至傳說有一種叫做「一度空間頭暈眩暈症候群」的病呢！

於是，這種第一人稱視角的遊戲，已經有漸漸地被第三人稱視角遊戲所取代的趨勢，因為第三人稱視角可以得到寬闊的視野，而且更容易完成任務的目的。



英國出名的Rage軟體公司有感於第一人稱視角遊戲的操控困難性，決定研發『威力掃蕩』這個第三人稱視角的3D動作射擊遊戲，而事實上，遊戲中的攝影機視角完全是由程式在不斷與美術小組研討之後，才決定最佳的位置與角度。

Intel Pentium III [illegible]會上的Demo遊戲

提到Rage軟體公司，國內一般玩家可能並不是很熟悉，但是提到Incoming這個3D空戰遊戲，許多人都恍然大悟。沒錯！就是那個大多數3D加速卡盒內皆會附贈供你測試3D加速卡的遊戲軟體。

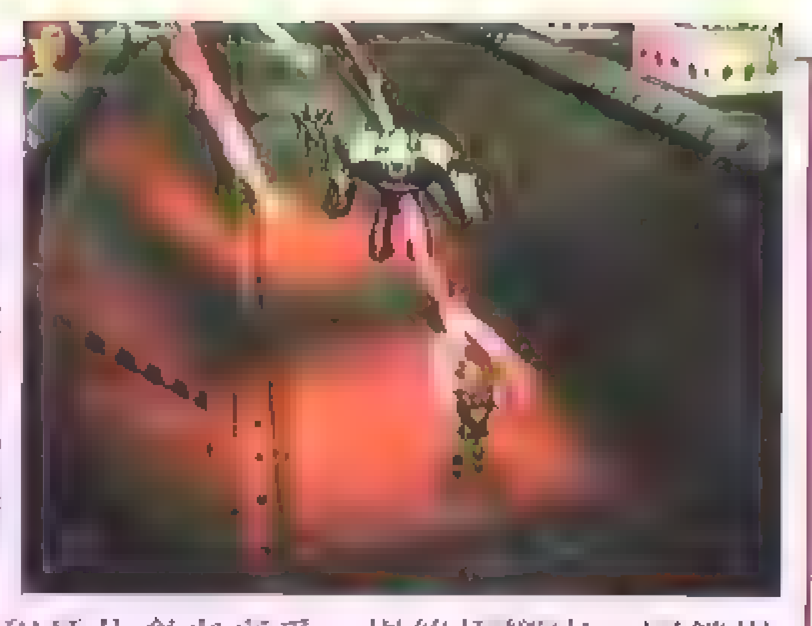
有Incoming的技術基礎為後盾，『威力掃蕩』無疑地比Incoming更上一層樓。以『威力掃蕩』在3D加速卡上的驚人表現，以及它在最近的Intel Pentium III晶片上的表現十分極致完美，所以它在最近的Intel全世界展示會上被用來當作Demo以展示其威力。今年五月在美國洛杉磯舉行的全世界最大的E3電腦展，會場到處都可看到各家廠商在以『威力掃蕩』的DEMO展示其產品。

『威力掃蕩』繼PC CD-ROM版發行後，Sony PlayStation和Sega Dreamcast版本也即將緊接著上市。大量的刺激、從不停止的運動及傑出的遊戲性。而這些，只不過是『威力掃蕩』所有特點中的一部份而已。

來自各界的讚譽評價

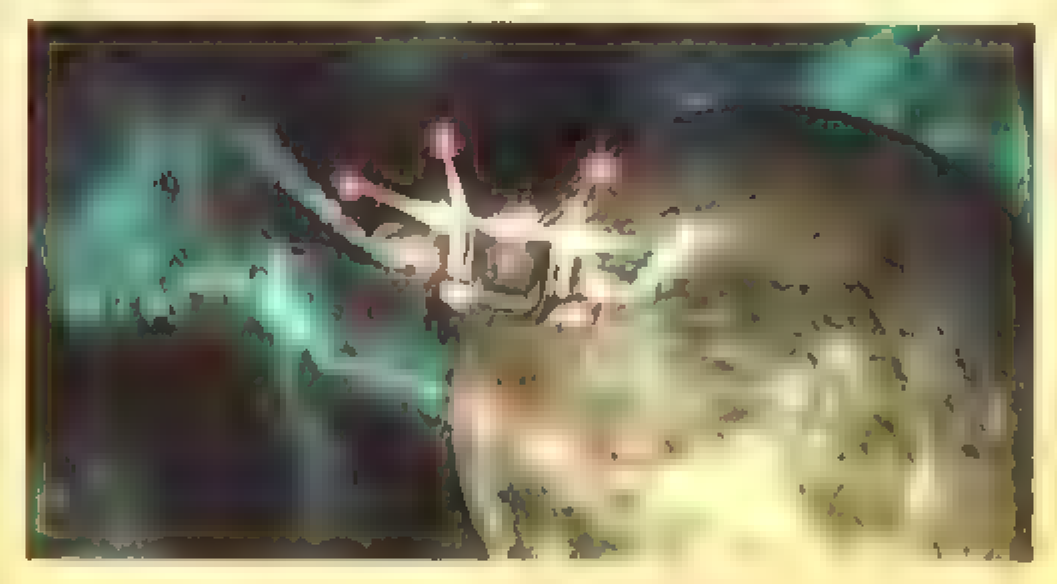
在美國國內外受到高度推崇的業界記者Paul Presley在1999年4月出版的PC Zone中寫著：「『威力掃蕩』無疑是你我所曾見過的最佳軟體之一，它甚至可能是完美的遊戲，這樣高的遊戲性毫不遜色於它的細緻圖像…我甚至願意說它可能是有史以來最棒的遊戲。」

而在國外頗為知名的遊戲評論網站NewWorld上寫著：「結合了每一個可能的特效和音效而堆砌成的『威力掃蕩』，讓你的眼睛和耳朵齊來享受一場終極饗宴；回饋操控裝置的支援更讓你連身體都動了起來。」

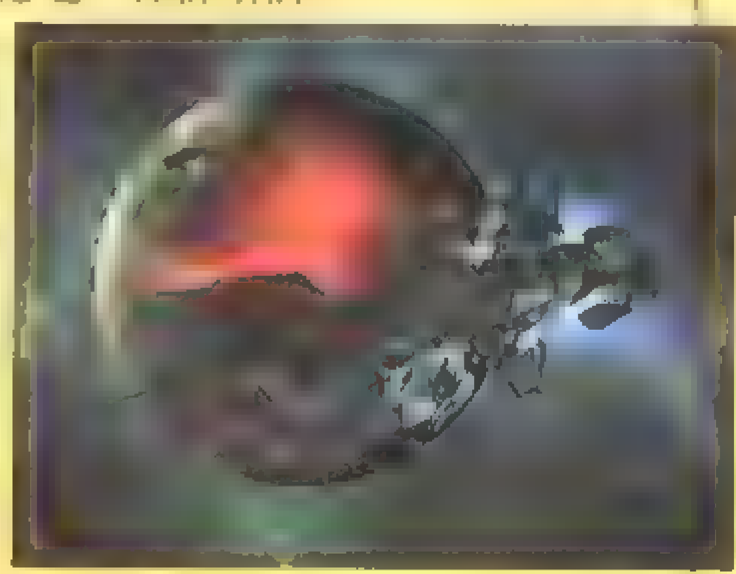


歷史 時間：西元2463年

過去的500年中，人類在遙遠太空，荒涼而貧瘠的世界裡擴展著他們的生存網絡，並在地球周邊已有的行星和衛星，都已經被人類所開發和地球化，把從前氣候荒涼的木衛等星球改造為適合人類居住的殖民地。

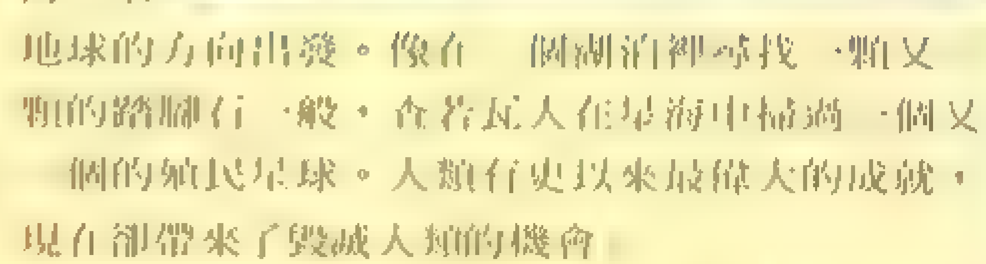


探險家們向著宇宙的深處勇敢的前進，直到冒險的旅途艱困，漫長到了絕大多數人類都無法忍受為止。人類在這遙遠的世界裡頭建立起大型的發電廠等等設施，搭建了遠離地球的家園，他們在這新的豐饒土地上重建起一種新生活。

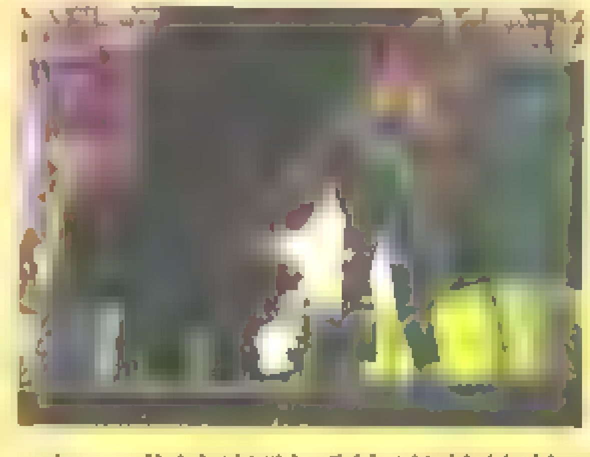


就所有已知的範圍而言，人類在這無邊無際的遼闊宇宙中是孤獨的，這一點一直沒有人能夠否定，直到某種超出人類已知範圍的生物—查若瓦人出現為止！

他們呼吸著人類為了殖民外星而製造的空氣，並且享受著這種氣體帶來的感覺。從銀河的邊緣地帶，查若瓦人循著人類空氣的蹤跡，往地球的方向出發。像在一個湖泊裡尋找一顆又一顆的踏腳石一般，查若瓦人在星海中掠過一個又一個的殖民星球。人類有史以來最偉大的成就，現在卻帶來了毀滅人類的機會。

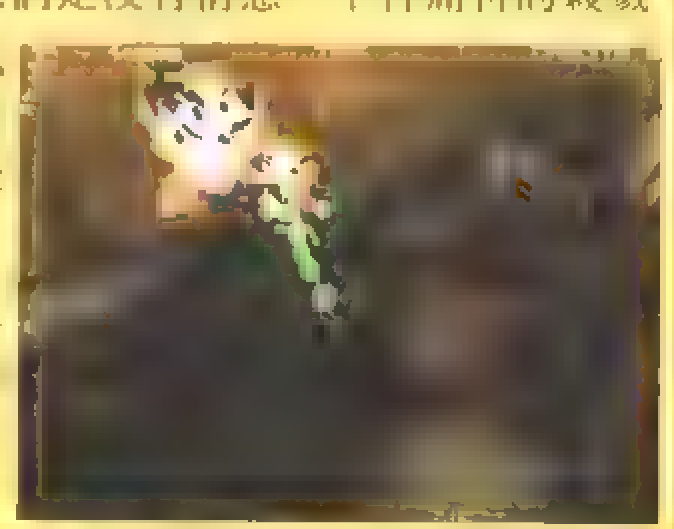


母艦同時穿越過寂靜的星際，籠罩著艦體的亮光在不甚優雅的船體映射下閃閃發光。在遙遠的下方，一個看來就好像從前地球一樣的小世界正緩緩地運轉著，這又是一個在人類努力下，由荒蕪而豐饒的殖民星球。幾個月前這星球上還有超過300個殖民地，現在卻成了一顆死亡之星。沒有人知道那裡出現了什麼人，或是出現了什麼其他的東西。



在這艘星際母艦鋼鐵包裹著的船艙中，數以百計的士兵胚胎沈睡在培養槽之中。這些"獵殺者"是由人類遺傳基因中所有適合於戰鬥的部分堆積而成的，他們是沒有情感、不會痛苦的殺戮機器，並且對執行獵殺任務有著與生俱來的無與倫比狂熱。

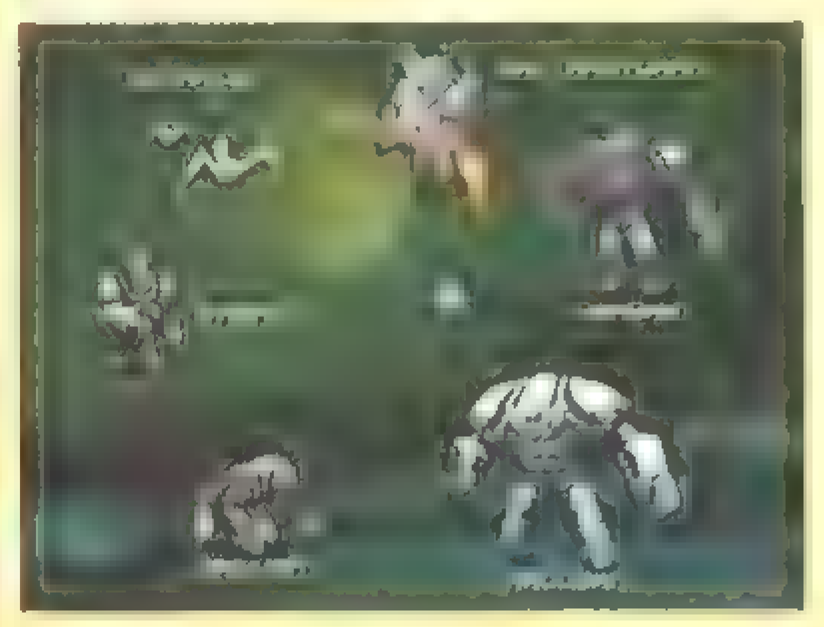
而在戰鬥之中引導這群破壞部隊達成目標，就是您的任務。



有關查若瓦星人

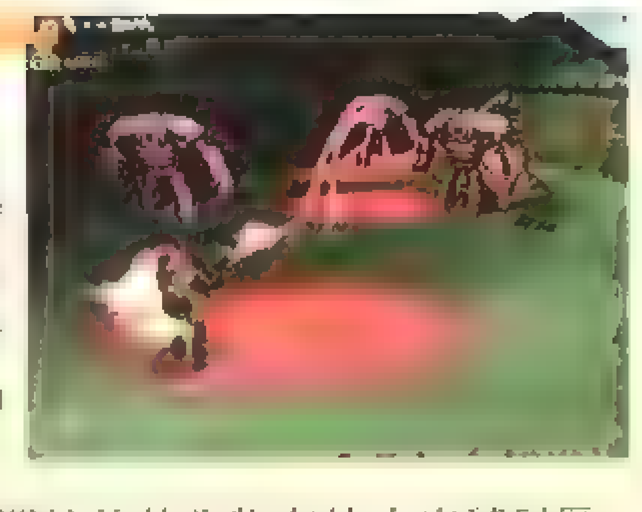
當查若瓦星人攻擊之前，他們會先摧毀敵方的通訊系統，人類目前對他們所擁有的情報相當少。

就目前所擁有的情報顯示，他們的身材比一般男性人類高，有著強韌如皮革般的皮膚；他們能夠跟人類同樣呼吸氧氣，不過在其他足以讓人類致命的氣體之下，查若瓦星人一樣能夠存活一段時間。



查若瓦星人非常聰明，在太空中旅行的速度遠超過我們，不過他們的側視能力很差，幾乎只能看到他們正前方的物體，同時他們也只習慣活動於重力比地球小的地方。

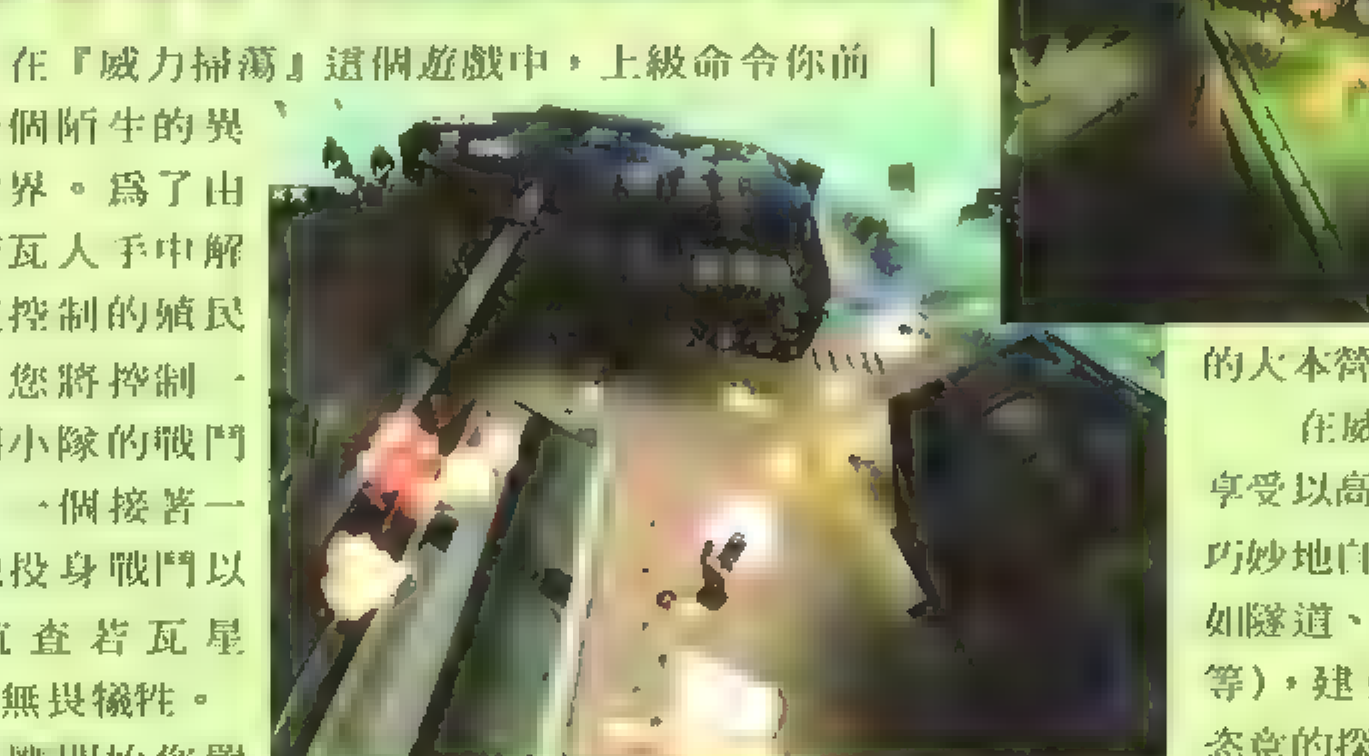
他們發展出一種戰鬥盔甲，地球戰士們稱之為「查若瓦鐵甲」。這套戰鬥裝相當於一副巨大的金屬外骨骼裝甲，內部具有感應器，用以偵測盔甲裡面查若瓦人身體的移動，並同時將力量放大十倍。雖然他們已經逐漸克服適應較大重力的問題，但它們依然無可避免的變得笨重了起來，同時這套盔甲的生物迴饋控制也使得它們的動作變得遲緩。



我們還得到了關於其他生物在外太空殖民區被一同發現的相關情報，像是強壯的巨大殘暴生物、或者是邪惡無比的四足動物等等，據信他們是查若瓦星人以前在其他戰役中所征服的其他種族，現在則被訓練為殺人武器跟隨著查若瓦星人戰鬥。

就像是其他文明動物一樣，他們也有寄生蟲。這種被稱作蠍蟲的生物，把它們像一顆咖啡豆一樣大小的蛋釋放出去後，便可以以蛋的形式存活好幾年，直到環境適合它們生存為止，這時它們只需花數小時的時間就能夠孵化出成熟的蠍蟲。蠍蟲還會從嘴裡吐出一種氣味令人感到噁心的毒液，可以在數分鐘內致人於死地。不久之前，蠍蟲還模仿查若瓦人捕獲的人類而發展出另一種邪惡的新伎倆：它們分泌出一種人皮一樣的外殼披覆在自己身上，只要有哪個粗心大意的人誤以為那是無辜的人質而靠近的話，它們就會突然地跳出來展開攻擊。

對抗侵略者



在『威力掃蕩』這個遊戲中，上級命令你前往一個陌生的異星世界。為了由查若瓦人手中解救被控制的殖民地，您將控制一整個小隊的戰鬥員，一個接著一個地投身戰鬥以對抗查若瓦星人，無畏犧牲。

剛開始您置身於人類抵禦查若瓦人侵略的前線，並且挺身在槍林彈雨中前進，穿梭深入銀河之中的殖民地，直到抵達敵人的大本營為止。

在威力掃蕩的世界裡，玩家將充分享受以高科技武器戰鬥的快感。遊戲引擎巧妙地自由混合了室內及室外的場景（例如隧道、地下基地、毀壞的城市・・・等等），建立起了一個美麗的新世界供玩家恣意的探險及摧毀！

火力十足的遊戲劇情

在遊戲的劇情模式中，每一個戰士將只有一小段時間可以完成這一階段的任務。當畫面上方正中間的時間倒數到零的時候，在星球軌道上的母艦便

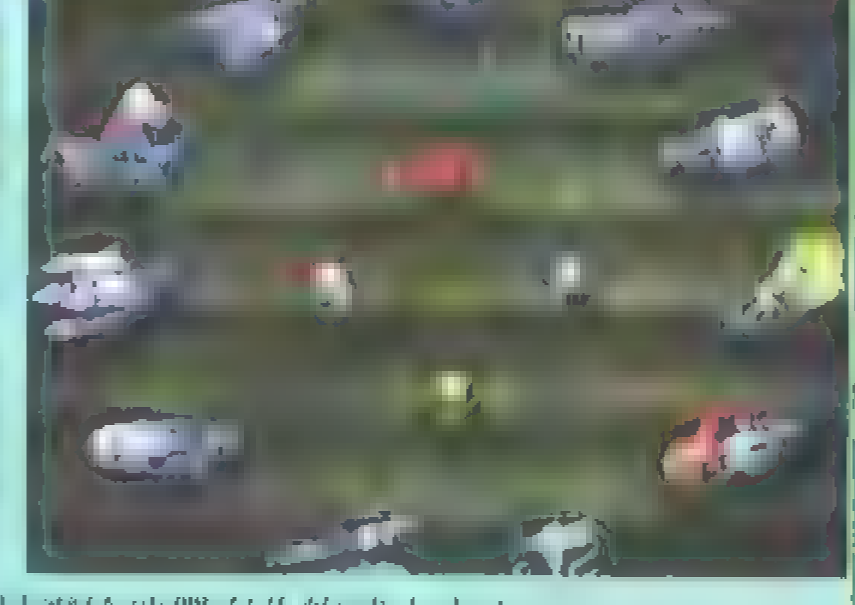
會毫不留情的對整個地區施以轟炸。雖然撿拾某些物品或碰觸某些機關可以增加你執行任務的時間，但是當玩家推進的速度太慢而讓倒數結束時，母艦的毀滅武器對戰士和敵人的殺傷力可是毫無差別的。畢竟對上級長官來說，這些戰士原本就只能算是「消耗品」！

震撼的3D音效與[illegible]音樂

遊戲中16種武器都各有不同的音效，而且在行進過程中將不斷聽到周圍的環境音效，完全的三度空間音效確實地提升了遊戲性。

優秀至極的音效表現，很多時候都會震撼的幾乎讓人感到連心臟都快要跳出來。當你並不完全確定敵人位置時，它甚至可以讓你聽出敵人以及威脅來襲的方向。

遊戲中有三個等級的困難度可供選擇，包含了初學、一般、和專家級，如果你不知道下一步該如何進行，遊戲也將提供玩家一個協助圖示，告訴你怎麼做才能活得久一點。電腦控制的敵人AI（人工智能）也同樣令人印象深刻，例如當你埋伏在自以為安全的角落中一個一個地瞄準敵人偷襲時，受攻



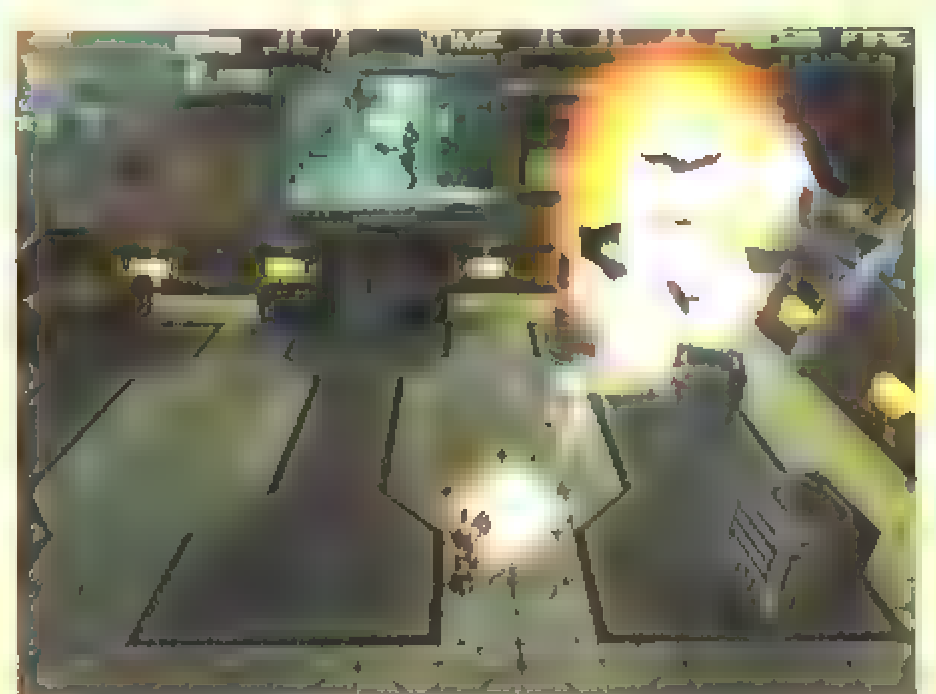
擊的敵人們將過來調查可疑的位置，最後你將暴露於他們復仇的武力之下。

遊戲的節奏之快是射擊遊戲中所從來未見的，在面對下一次敵人猛攻前，往往只有很少的時間能夠讓喘息平復下來。想要活得久一點最好的辦法，就是不停的移動並且尋求掩護。各關卡的風格都十分不同，而且各自隱藏大量秘密與寶物，所以玩家總是能夠感覺自己面對的是个新的戰鬥。

武器系統

脈衝砲

一開始就擁有的制式武器，擁有無限的子彈，能自動裝填發射。當特殊武器用完時會自動回復成這個武器。



發射式武器

[illegible]

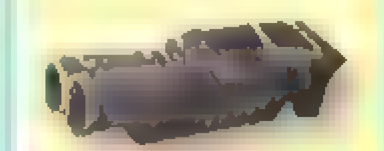
以查若瓦星科技所創造的武器，會自動搜尋面前的最佳目標，並快速掠過地表衝向目標。

[illegible]

這是一種高速的小型火砲，具有可怕的破壞力，但是武器能量消耗得非常迅速，所以不適合一般連發的使用方式。只有一個火力等級。

散彈槍

強大的舊時代武器，近距離只要一發就足以致命，只有一個火力等級。



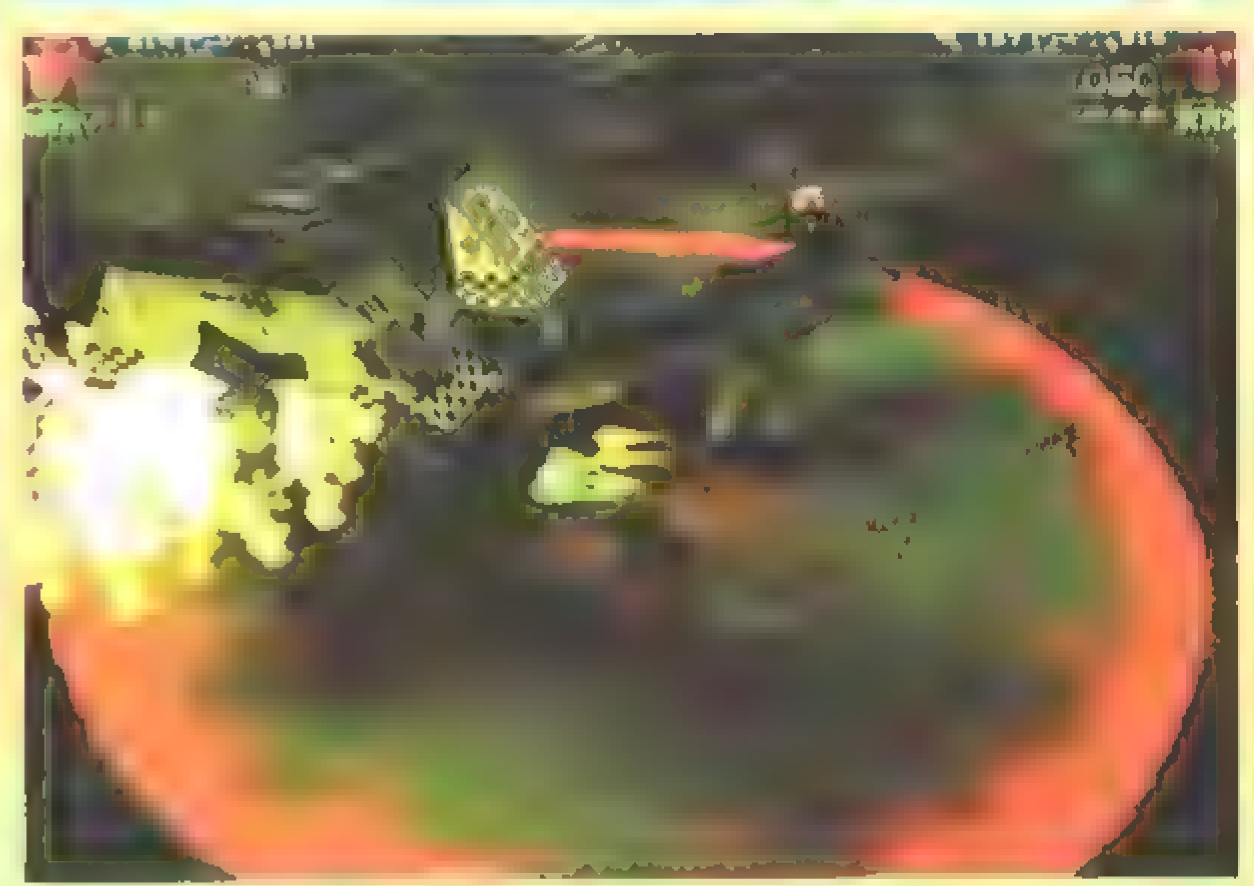
能量武器

[illegible]脈衝砲

制式脈衝砲改良後的版本，擁有更加先進的性能。升級後的散射脈衝砲射界較廣，威力也較強大。

[illegible]加速砲

強大的光束武器，能輕易的穿透敵人裝甲，升級後加強射程和破壞力



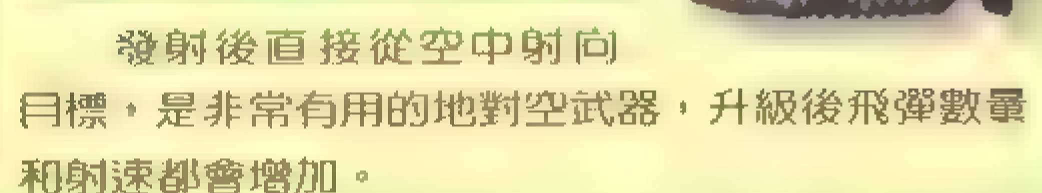
飛彈

[illegible]飛彈

具有人工智能的自動追蹤飛彈，會自動搜尋士兵開火方向的最佳目標。特徵是射出時有一條絲帶般的明顯尾巴，升級後每次發射出的飛彈數會提升，並且自動挑選同一最佳目標密集攻擊。

多彈頭火箭

裝備有許多小型彈頭的火箭在目標物前爆散開來，形成一面巨牆一般的攻擊火網。



[illegible]飛彈

發射後直接從空中射向目標，是非常有用的地對空武器，升級後飛彈數量和射速都會增加。

[illegible]導向飛彈

玩家可以自行導引飛彈的移動路徑。左鍵和右鍵控制方向，前進和後退控制標靶的位置，飛彈會用雷射光判斷行進方向，這個武器只有一個火力等級。

投擲類武器

[illegible]

如果在投擲出去未落地前便撞上了某樣東西，它將直接爆炸。若是落地了，則會在爆炸前發出嘶嘶警告聲，在引信燒完後引爆。

手榴彈

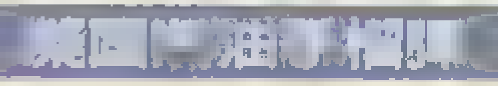
手榴彈並不會佔用其他武器的存放空間。數種不同的手榴彈藏在武器箱之內，一次只能持有一種

[illegible]

使用方式類似手榴彈，但信標投擲後，是由母艦強力轟炸信標所在的整片區域.

破片手榴彈

以雨點般的熔化玻璃碎片橫掃過附近的整片空間



摧毀爆炸半徑內的所有物體。

其他武器

[illegible]

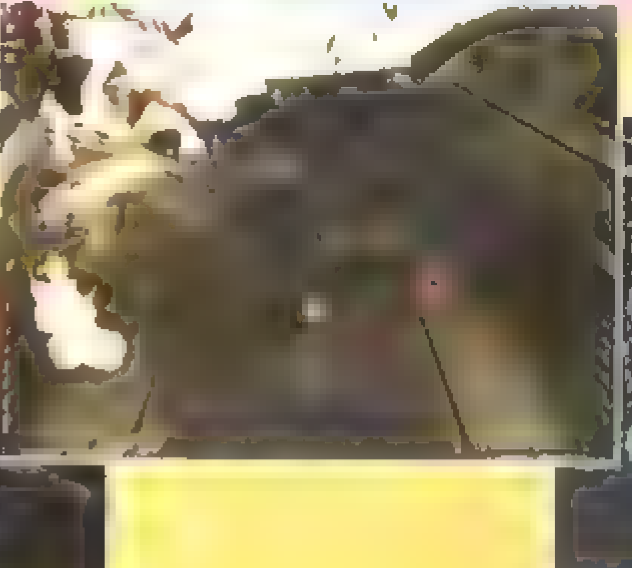
可發射出一整片的火焰，在短距離內造成巨大破壞力，升級後火焰的噴射距離和破壞力都會增加.

[illegible]

當走過一個適合的地點時，戰士可以在身後留下這麼一個東西。一旦被安置完畢，在內部定時裝置自動引爆之前，無論敵我的靠近都會引起地雷的爆炸

[illegible]

這一項查若瓦星人的科技原本是配合著查若瓦人的可拉頓戰鬥服所使用的。由於會產生很大的反作用力，所以武器本身在移動時無法累積能量發射。為了防止被同伴誤擊，某些特定的查若瓦星人對此武器具有防護力。此武器無法升級。



請入戰場

●創神祭●

黑月編年史

創神祭 Black Moon Chronicles

繼Ring（魔戒）成功的把遊戲與交響樂、聲樂結合成為電腦遊戲軟體之後，Cryo在今年更進一步的把法國當地有名的漫畫《Chronicles de la LuneNoise》，一部在法國當地受歡迎程度不下於台灣玩家所熟悉的香港漫畫「風雲」的漫畫巨作，改編成為一套即時的戰略遊戲。

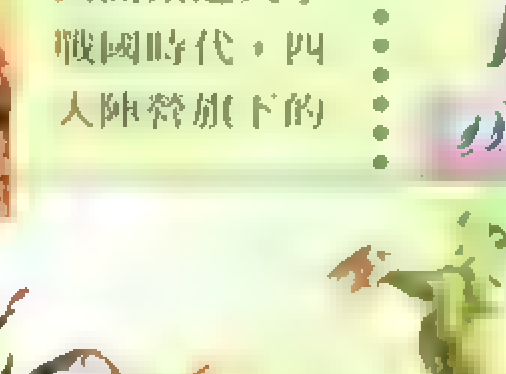
氣勢磅礡的戰場 種類繁多的兵種

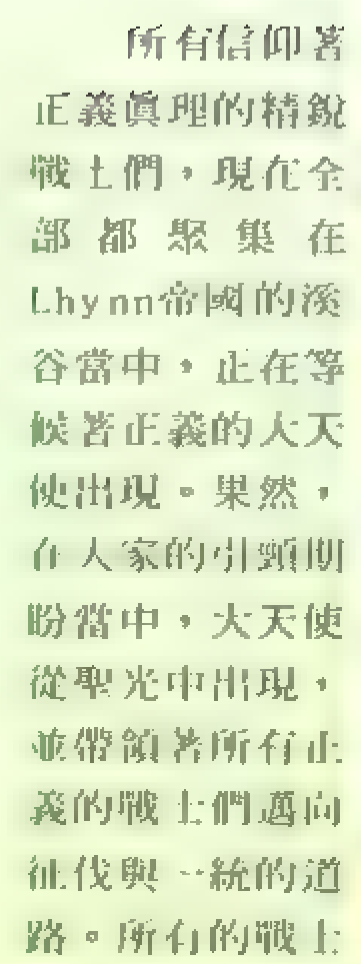
故事是敘述一個平民武士－Wishmerill，如何在這一個充滿魔法、怪物，以及不見天日的中古世紀魔幻世界當中，在不斷奮鬥與征戰，最後成為天下霸主的故事。CRYO不但成功的將這部知名漫畫移植到了電腦遊戲中，還應用了最新的動畫技術與光影特效，在遊戲當中製作出了大量氣勢磅礡的戰場，兵種之間的大小比例非常的懸殊，而且可動用種類繁多的兵種。在介面上也克服了許多技術上的瓶頸，加入了許多全新的創意，當中包括了遊戲主選單介面，那個在背景當中不斷播放的背景動畫…等等，而且秉持CYRO以往的遊戲作風，凡是中古世紀相似背景的遊戲，所搭配的背景音樂都一定會配上十分優美，並且混合了古典與流行音樂曲風。這一次更加是變本加厲的，在兩片光碟裝的遊戲中，就有一片光碟上除了可以用來玩GAME外，在CD音軌上的音樂總分鐘數就超過了70分鐘，讓所以有的玩家們除了在玩GAME以外，只要隨時將CD片放入CD Player裡就

可以聽CD上的音樂了；而且，在這一片幾乎是CD唱片的遊戲片，上面的配樂，事實上也已將更完整的版本作成了一片音樂光碟，並且在法國的各大唱片行的架子上都可買到。

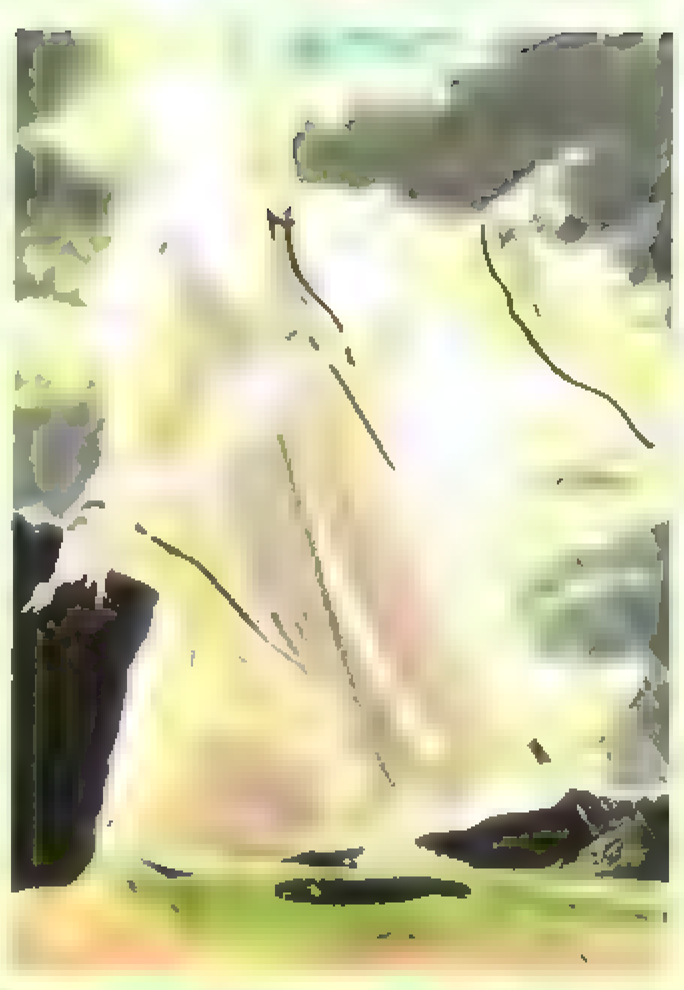
透著妖異之光的大地

在遊戲中的幻想世界中，高等的魔族們集中了他們的特殊魔力一起遮蔽了陽光，而被魔力所遮蔽住的太陽就像是日全蝕一樣，只有外面一輪透出妖異的綠光；大地也因此陷入了永遠的黑暗與動亂當中…，農民的作物產生了很大個改變，人們也因此變得好戰了起來；原來統治著這個大地的帝國皇帝，因為迷戀上了黑暗的力量，罷黜了光之陣營的戰士，轉而招喚了來自地獄的軍團以供驅策…，在一片的動亂當中，世界中分裂為四大陣營，各地英雄紛紛的起義，Lhynn帝國開始進入了戰國時代，四大陣營旗下的上多隻軍隊開始了征戰之旅，而征戰的最後，一統大地的究竟會是那一路的英雄豪傑呢？





所有信仰著正義真理的精銳戰士們，現在全部都聚集在Lhynn帝國的溪谷當中，正在等候著正義的大天使出現。果然，在大家的引頸期盼當中，大天使從聖光中出現，並帶領著所有正義的戰士們邁向征伐與一統的道路。所有的戰士都在大天使的引導下，正士氣高昂的等待著，只要正義陣營的領導者Parsifal的一句出征命令，Parsifal部隊的戰士們就會完全投入這場聖戰當中。



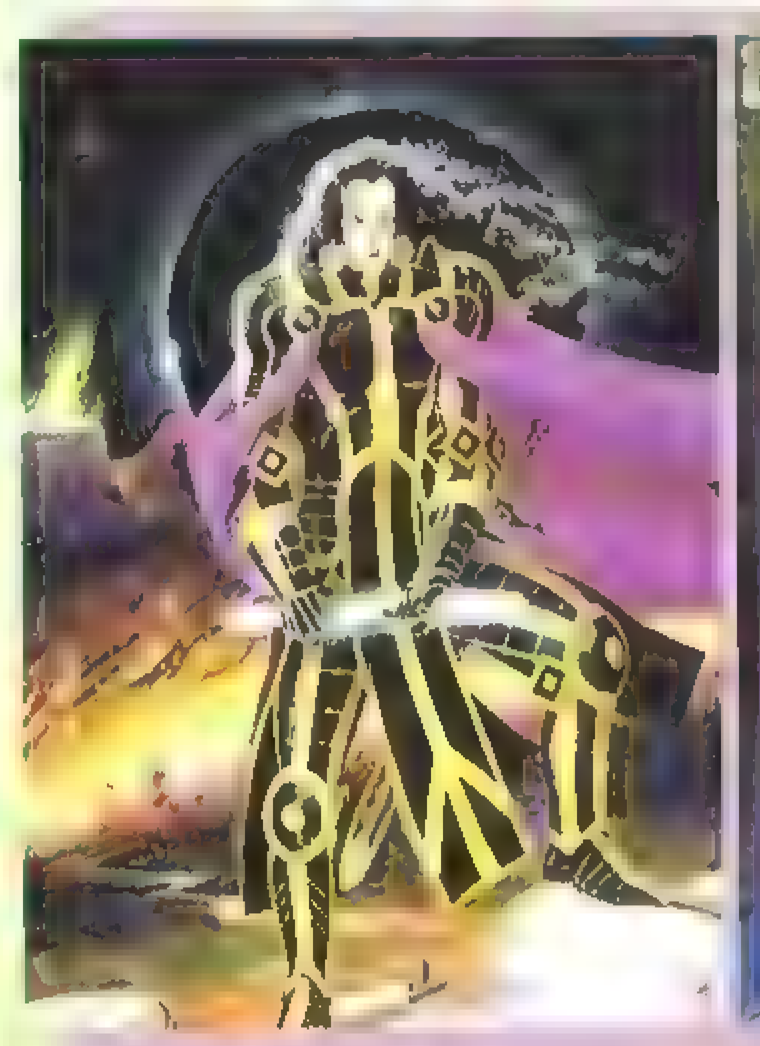
黑色月亮降臨大地…

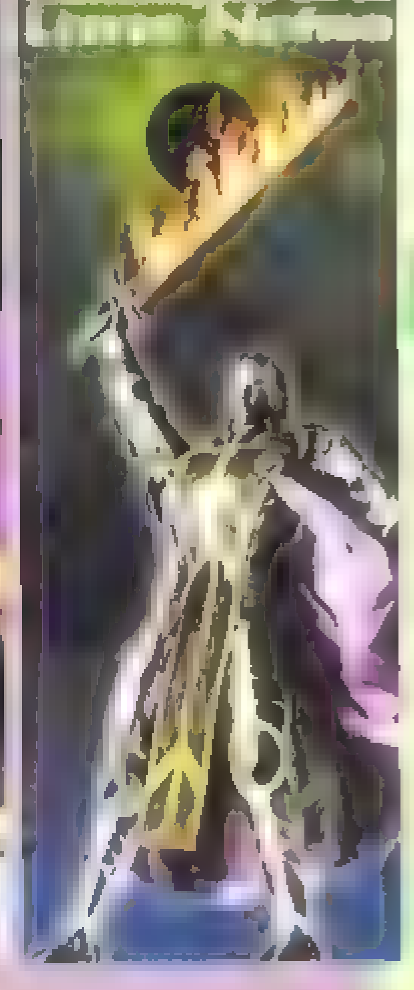
好幾個月之前，在月亮的光芒被遮住了之後，天堂與魔界的力量紛紛的湧進入了Lhynn帝國的四個王國之中，這些因為天空的異象所帶來的奇特力量，創造出許多可怕而且戰力異常強大的全新軍種，而王國的國王們紛紛開始招喚出這些曾經帶來破壞和威脅的力量，並且利用他們組織了全新而可怕的戰鬥軍團，除了利用他們的特殊能力，來保護這些曾經受到蹂躪的王國領土以外，也開始派出軍隊遠征各地，不斷的擴張著自己的領土。

Wismerhill的崛起

玩家將在遊戲中扮演穿插在動畫中，那位駕馭黑色駿馬，手持著烈火長劍的Wismerhill一一個追求榮耀與財富的戰士，在他為君王效忠而四處遠征時，得到了一塊名叫Garundel的領地，並成為這個小小領地的領主一LordGarundel。然而在這個紛亂的年代當中，手持烈火長劍的Wismerhill，必須在這四大陣營當中，表達出對其中之一的忠誠，為

這個陣營四處征戰並取得領土，以獲得這個陣營的信任。除了要將Lhynn帝國四個陣營領地中，被不死怪物所攻擊的村落一一收服外，更要在這動蕩不安的年代中，不斷的攻下對方陣營的城市，傾全力的擴張領地，向一步步的邁向成為大地君主的道路。有征戰的過程當中，你的部隊將會在不斷獲勝之下，漸漸的成為一支武力強大的軍隊，並且擁有大量的領地、人民與軍費，而這一些資源的累積，對日後的征伐歲月可是有很大的幫助的。





手持烈火長劍的 Wismerhill

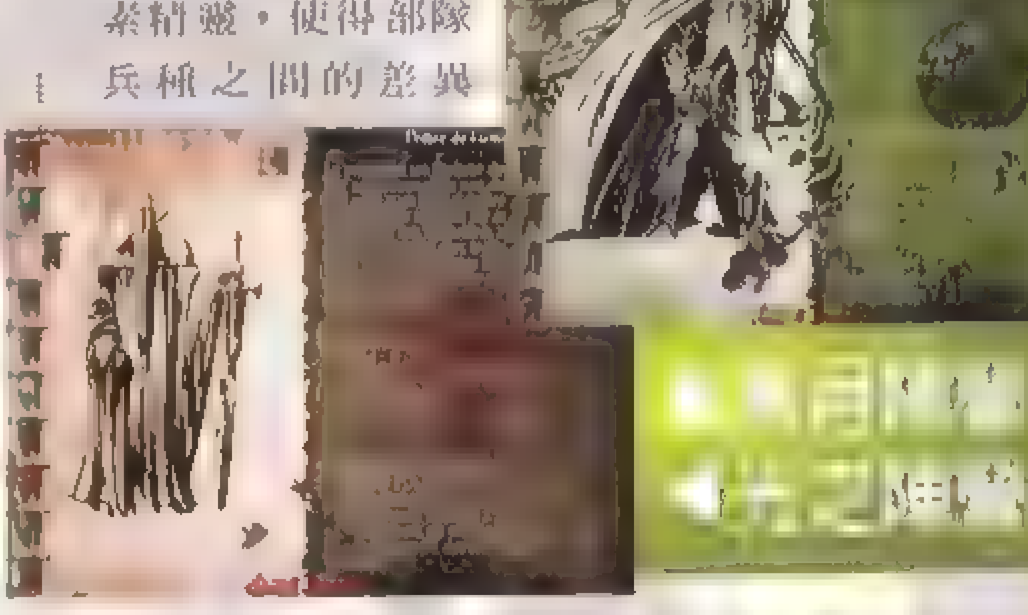
兩種單機的征戰模式

遊戲中除了「劇情模式」以外，也可以直接進行「特別任務」，也就是不必過關斬將了，直接的投入難度較高，千軍萬馬的戰場當中，如何在4000單位人物的戰爭中運籌帷幄，在在考驗著你的反應與機智。只有調兵迅速而且指派部隊得宜的將軍，才能夠真正的縱橫在這樣的大型戰場上。而且遊戲中最絕的是，你可以選擇玩四個人殺遍全場的設定，難度更是高了許多。

遊戲中有個與以前的戰略遊戲不一樣的地方，就是遊戲的背景曲並不僅僅是只是音樂而已，而是由專業錄音室中所錄製，交響樂配合真人聲樂演唱的戰爭進行曲。事實上，這些曲子的完整版本還錄

四大陣營

創神祭中共有四個陣營（王國）：Empire Campaign（紅色：帝國陣營）、Justice Campaign（藍色：正義陣營）、Light Campaign（白色：光之陣營）與Black Moon Campaign（綠色：黑月陣營）。每一個陣營除了在衣著上顏色的分別之外，都有屬於自己的獨特兵種，而除了這些正規軍之外，還有許多非人類的兵種，這當中包括了會噴火的紅色飛龍，到敵軍營區內四處搞破壞與殺死老百姓的巨人，如同戰車般的戰鬥除魔與戰鬥巨象……等等，再加上獸人族與魔族、地、水、火、風四大魔法元素精靈，使得部隊兵種之間的差異性，與優缺點的區隔非常的大，而且還各自有不同的戰鬥方式與魔法，尤其是在大地一片灰暗的創神祭世界中，所有兵種的施法與特別攻擊在光影的設計上更是顯得特別華麗，在兩軍交戰或是四方會戰時的畫面精彩度更是讓人拍案叫絕。



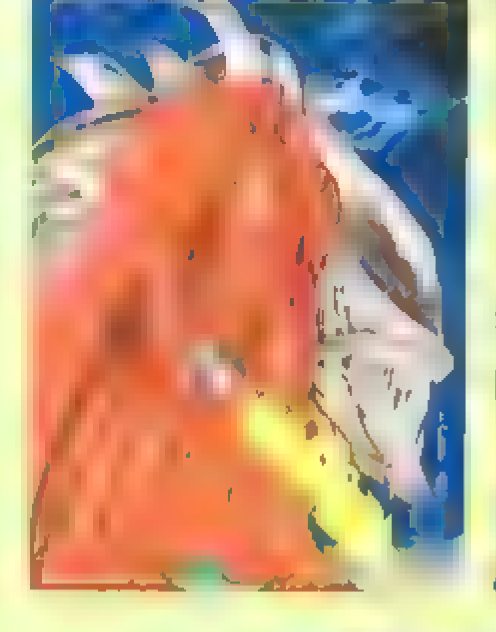
遊戲的劇情模式中，有超過60個以上不同的任務，120種以上的軍種單位，可以針對不同特性的戰役，以及戰爭特性去調兵遣將，以求達到快速退敵與取得領地的最終目的，當然，不同的陣營可調度的軍種是不同的，所以要知己知彼，才能百戰百勝。

千軍萬馬的戰場

製成了CD唱片，在法國的各大唱片行另外販售著呢！當你在戰鬥中聽到了這些曲子時，相信一定發覺和很多世界知名即時戰略遊戲不同之處，許多人在第一次看完開場動畫與聽到背景歌曲時，都會不自覺的起「雞皮疙瘩」…

巨大的遊戲世界

遊戲中有80種建築物，以及120種建築物造型，而且還可以帶領龐大的軍團，以自己的軍隊不斷的擴張領土，在人民安居樂業後，才有更多的經費去養更多的戰鬥部隊，在相輔相成下不斷的壯大軍容。不過為了減少遊戲浪費不必要的時間，所以遊戲是以託管的方式來管理領地的，而玩家只要專心調兵遣將、上陣殺敵就可以了。在這裡也提供一個小小的發現，就是遊戲設計小組當中好像有華裔工作人員，所以在很多的地方都可以看到刻畫上去的中文字，像是建築物上會刻上「兵營」兩個大字，以及人物設定資料圖上，，有個法師穿著文字法袍，上面寫滿了「黑月」這兩個字等等…在看到這些字的時候，也會讓人感覺到特別親切的。



穿著文字法袍的法師

地圖編輯器

遊戲中還附有地圖編輯器，除了遊戲中為劇情模式所設計的戰場以外，玩家也可以發揮巧思，利用方便的圖像式視窗來創造新的地圖，挑戰更難（或更簡單）的關卡。當然，你也可以設計成四方大會戰，這樣進行遊戲時就會更加的有趣了。

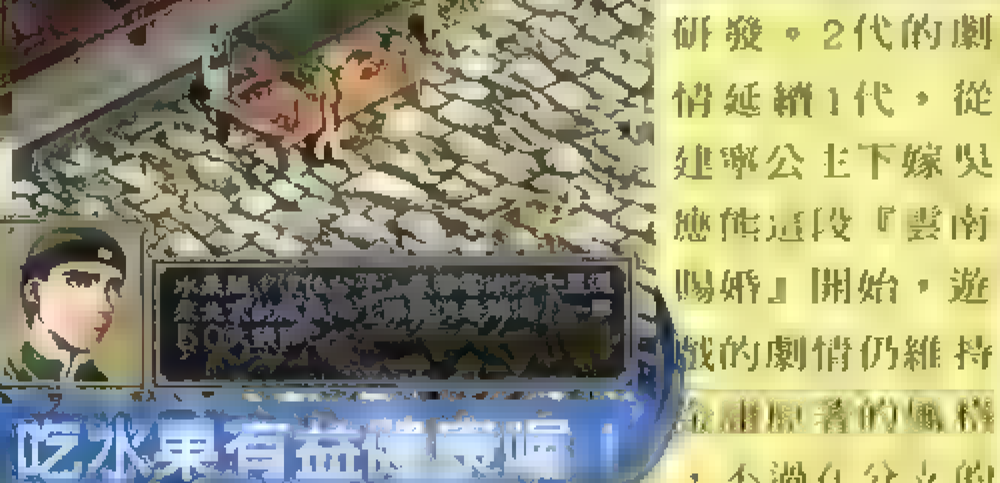
全球的戰略類遊戲當中，已經很久沒出現這麼讓人震撼的戰略遊戲了，除了遊戲的創作腳本是來自於法國知名的漫畫之外，遊戲當中對兵種差異性、大小、能力都十分的考究，而且，最重要的還是流暢度。創神祭國際英文版預定八月下旬會在台灣發行，就讓我們一起期待這個即時戰略遊戲的一大巨作吧！

各種建築物造型

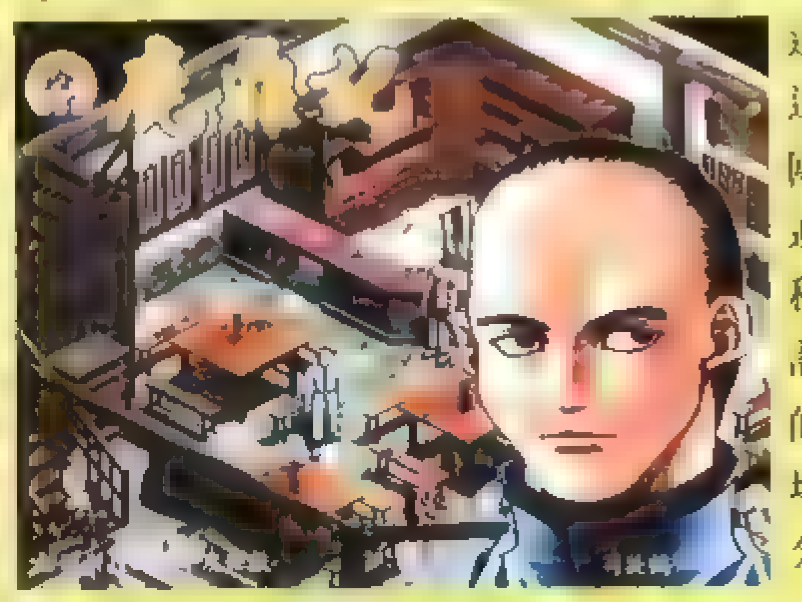
潛入報導 ●鹿鼎記2●

據可靠情報指出鹿鼎記2目前正如火如荼的趕工，上級指示要小女子我前去了解一番，以慰讀者好奇之心。

鹿鼎記2是智冠科技新產品研發推廣部所一手主導的大CASE，遊戲的規劃早在兩年前就著手開工了，而去年的十一月中旬起開始正式全員投入研發。2代的劇情延續1代，從建寧公主下嫁吳應熊這段『雲南賜婚』開始，遊戲的劇情仍維持金庸原著的風格，不過在分支的部分加入許多製作人員的創意，讓玩家在享受與體會原著的樂趣時，還能有新的刺激與發現。咱們遊戲的主角韋爵爺在研發小組設計的支線劇情中，可以學到約20種威力強大的絕招，讓小寶不再是個功夫爛、只顧逃命的三角貓啦！可以真正作一個英雄囉！不過玩家即使不大學這些功夫，也可以靠小寶的紅粉知己，像是建寧、蘇荃雅、阿珂等美女來幫您打退強敵，聽起來很不錯吧！嘿嘿！不過要如何制服這些薛濤嬌娃，呼呼呼！那可就得要看玩家您泡妞的功力囉！



在新廣部全力動員之下，共有兩名企劃、兩名程式、七名美工，以及一個專責的行銷活動組來做這個Case，動用這樣一個龐大的團隊來研發這套遊戲，相信智冠科技對這套鹿鼎記2是非常看重的，光是遊戲中場景的圖量就十分龐大，3D的戶



外場景就有七、八十個，每個場景大概都是4×4個螢幕以上，且因為地圖場景的製作非傳統國產RPG那種區塊拼圖方式，而是以整個場景下去Render組合出來的，所以在表現上就很自然，包括河流、瀑布、海水、風吹動的招牌、飄揚的旗幟、下雪、雲霧環繞、霧氣氤氳等氣氛，都相當細膩的表現出來，甚至在不同的城鎮會有不同的商店、房舍，遊戲中來往的行人、商販、盜匪、乞丐、侍衛、江湖人士等人物，都會有自己的步調而不是一味單調乏味的動作喲！

研發小組相當費心製作戶外的場景，室內物品的設計可以不含糊喔！玩家在屋內所有看到的物件如：花瓶、桌、椅、樓梯、櫥櫃等，都是美術人員以3D一個一個慢慢拉出來的呢！最後再整合在一起打光Render，所以物品的繪製十分精緻，不論是窮桑小客店或是煙花人酒樓，都保證讓玩家有驚豔的感覺喔！

韋小寶是小說中的主角，貫穿整部武俠劇情的高低起伏，而他是個亦正亦邪的人，顛覆了金庸大師其他作品中正義之士的形象，因此生動、活潑、有趣、逗笑等特性，成了這部小說的最大特色，以這樣一個出身卑微的傢伙為主角，其實也象徵著人性中的黑暗面人皆有之，貪財、自私、好色等劣根性，都在小寶的身上原原本本的展現出來，讓人不由的更喜歡他，所以在遊戲中您大可不用擔心沒有過原著，相信在劇情的穿插之下您會有另一番體驗。接下來苦力小編就先為您介紹，在本遊戲中，玩家可以操控的五名主角：

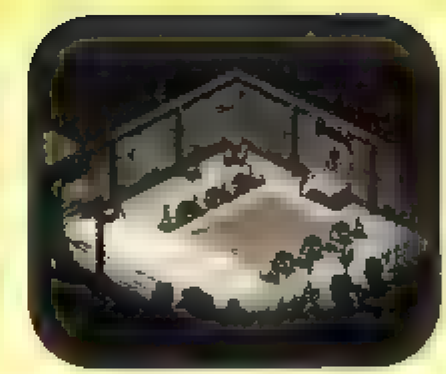
姓　　名：韋小寶（小白龍）

年　　齡：十五歲以上

武　　功：大慈大悲千葉手、陳近南本門內功、凝血神抓、沐家拳橫掃千軍、高山流水等

武　　器：匕首、劍、槍刀、火槍

●身　　分● 小桂子、青木堂香主、神龍教白龍使、御前侍衛副總管、驍騎營正黃旗副都統、撫遠大將軍鹿鼎公等，夠長的吧！其實苦力小編個人覺得還可以加上一個：天下第一摧花手，君不見連那冰清玉潔的阿珂姑娘也難逃小寶的魔掌，唉！金庸先生您也實在太厚愛我們韋爵爺啦！。



- 姓　　名：蘇　荃
- 年　　齡：約二十三、四歲
- 武　　功：神龍教
- 空　　手：遊魂掌、五行拳等
- 武　　器：劍、刀、長槍

●身　　分● 神龍教主夫人

- 姓　　名：建寧公主
- 年　　齡：約十五、六歲
- 武　　功：無
- 空　　手：驚聲尖叫、袖裡飛匕
- 武　　器：皮鞭、火槍、匕首

●身　　分● 康熙之妹（無血緣關係）、韋小寶之妻。

- 姓　　名：阿　珂
- 年　　齡：約十六、七歲
- 武　　功：混合門派
- 空　　手：乳燕歸巢、江河日下等
- 武　　器：劍、刀、弓

●身　　分● 九難之徒、陳圓圓與李自成之女、韋小寶之妻（這可是小寶千辛萬苦才得來的唷！）。

- 姓　　名：蘇菲亞
- 年　　齡：約二十歲左右
- 武　　功：俄式搏擊
- 空　　手：排山倒海、飛毯騰雲
- 武　　器：火槍、長鞭、匕首

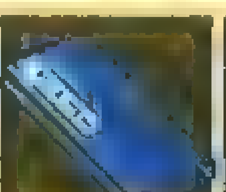
●身　　分● 羅剎國公主、羅剎國女沙皇

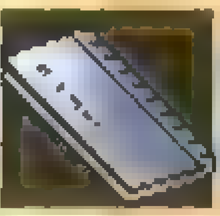
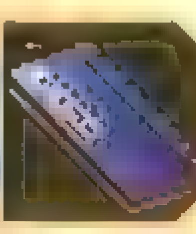
眼尖的玩家一定發現少了號人物？隨侍在小寶身旁的雙兒怎麼不見啦？別急嘛！人家她可是乖乖的待在家中，小寶每天要出門前都得和雙兒說上幾句話呢！而小說中其他的美女們在遊戲裡頭也不會少，不過玩家不能控制她們就是了；而會跟在小寶身旁的這幾個伙伴，也得要玩家費點心機自己兒去找出來唷！或者完成些任務、事件博取她們的認同，她們才會乖乖的留在您身邊。當玩家集滿五個主角時，可以隨時切換帶頭的領隊，不同的人去和劇中其他人物交談時會有不同的結果喔！所以適時調換領隊，可以幫助遊戲進行的更順利；有些男生小寶搞不定的話，可以派阿珂去，說不定馬上就成了唷！除了這五位主角，遊戲還有許多的NPC，保證讓您看得過癮。

除了多變的人物之外，在物品裝備上也頗具巧思喔！在遊戲裝備的畫面下，玩家可以選擇自己想用的武器，這很普通嘛！沒錯，不過當您選擇不同的武器時，可不只是裝備畫面上武器的樣子改變而已，連場景上主角所拿的武器也會隨著改變呢！是不是更有真實感呢？不會換了許多種武器但仍顯示的都是同一個樣子，這樣一來也可以讓玩家清楚的了解，主角所拿的是哪一類型的武器，而且啊！除了有裝備物品有圖可循，還可藉由文字來幫助辨識喔！不會因為一大堆的物品擠在一塊兒，讓玩家都分不清啥是啥了？遊戲中特別規劃了顯示欄來幫玩家釐清裝備的物品。

除了各式各樣精彩的物品，玩家還可以自行煉丹呢！在故事中您可以找到藥譜和煉丹爐，自己就可以開起密醫診所來啦！配製一些強身補血甚至活人救命的奇藥，是不是很有趣呢！這部分的設定可不是隨便寫寫的唷！遊戲的企劃可是參考了中醫藥典以及百草綱目等書而設計，所以每一項藥品的煉製都是有其根據，也是依著各種草藥的特性加以發揮的；當玩家在探險的旅程中，會發現些如萬年靈芝或天山雪蓮等等稀世奇珍，撿到這上好的寶貝可真是您賺到了！除此之外，還會發現一些中藥店鋪所沒有販售的奇怪草藥，玩家可以玩配對連連看，選幾種放入煉丹爐中，看看會不會煉出什麼仙丹妙藥出來，不過吃下去的後果如何？您可就得有心理準備囉！

看過原著的玩家一定知道，小說中的主軸是圍著四十二章經爲主，在遊戲中也是一樣的，苦力小編在此先透露一個秘密：玩家在遊戲中想要看到最後有動畫的隱藏結局，可得乖乖的把這八部四十二章經給找齊，所以主線與支線的劇情都不可以放過才行唷！最後方可找到鹿鼎山之龍穴寶庫，而這八部難纏的經書分別是：



正黃旗經書 正藍旗經書 鑲紅旗經書 正紅旗經書 鑲白旗經書 鑲黃旗經書 正白旗經書 鑲藍旗經書

走筆至此玩家對鹿鼎記2應該有一番認識了！再來瞧瞧戰鬥的部分有何特別的吧！遊戲中的戰鬥模式和以往同類型的遊戲不太一樣，人物的武打招式和特效上全都是以3D來製作，在視角的切換上還運用3D電影式分鏡動畫戰鬥系統，這就是運用動態鏡頭以及動態捕捉器，將戰鬥畫面以立體真實的感覺呈現出來，連人物打鬥的位置也會因遭遇的方向而有所不同，有別於傳統的戰鬥位置，敵人爲八個方向外圍，我方角色則是被包圍在其中，不會一昧的是45度視角或是橫向捲軸的方式，玩家在哪兒與敵人遇上了就直接在原地打起來，更有真實感而且一點也不囉唆喔！所以如果您是不愛練功的玩家的話，就請小心的躲好別給敵人遇上了！戰鬥的效果可也是一流的喔！有各式各樣絢爛的招式和特效，角色的招式武功都是真人拍攝，交由3D重製而成，招招精采真實。全營養的戰鬥動畫保證讓您大呼過癮地，不過如果您不想看動畫時，也可以將動畫視窗關閉，讓您更有效率的進行戰鬥喔！

遊戲的故事背景是架構在清朝，所以格外引起苦力小編我的注意啦！關於這衣服的設計經小女子我的打聽之下才知道，可也都是有參考史蹟的唷！在事前規劃的時候小組人員就費了許多的功夫收集資料，所有的服裝造型都經過相當嚴謹的考據，參考了不少書籍呢！這些細節的問題研發小組都細心的注意到，連遊戲中的路人、小販、土匪等，也都有搖頭晃腦、呼吸、東張西望等各種小動作，另外在人物移動方面，也會依其性別、身分的差異，而有不同的行走姿勢喔！遊戲中人物採用與場景的比例爲1：1的3D模型，讓遊戲進行的時候將會更具有真實感，而場景中流動的水、瀑布、海浪、飄揚的旗子等，各種細膩的動作表現，都是希望能創造出更逼真精緻的效果，所以在室內場景的部分，光線的模擬也都考慮進去了，人物在強光的地方會顯現出不同的光影效果，與一般的室內燈光有所區隔，而一景一物的擺設也融合景觀學的角度，以期能營造出燈光美、氣氛佳的場景。

▲精細的遊戲畫面
◀人物裝備一覽

除了上述的特色之外，遊戲還具備路徑搜索工具，以及環境音效會依遠近而有所不同，所以遊戲進行的時候會更有臨場感，現在國內的程式技術其實已經相當的進步了，所以一些以往無法達到的水準，在國內程式設計師的努力之下漸漸都可以突破，關於這方面的問題，苦力小編特別延請該遊戲的王牌程式設計師－李國彰先生爲玩家解析一二：我之前曾寫過一套遊戲設計的工具，這工具是爲即時戰鬥類RPG量身定造的，在接下鹿鼎記這個案子之後，我將這套程式轉成專爲純RPG類型的遊戲而作的一套工具。此工具相當便利，無論是地圖與事件的編輯、人物屬性的設定、物品資料庫、音效、音樂的配當等等，都可透過這款工具來完成，所以寫遊戲的程式並不如玩家心中所想的那麼難，甚至不需要一定是程式的專才人員，只要在了解之後都可以使用此工具來編輯遊戲，最後的階段再由程式來將其整合即可。

以目前國內在HIGHT COLOR環境下，所能編輯的地圖大小，大約是3×3的大小（單張大小爲640×480），但我們已經有能力突破10×10的地圖大效率實現，所以在本遊戲中採4×4～5×5的大小來表現，優點爲，減少畫面讀取的機會，增加遊戲順暢性。以人性化的考量爲出發點，所以我們一切的努力，都是希望玩家能輕鬆愉快的享受遊戲，也盡力將一切的界面、不便、等待讀取的時間等，盡量降到最低，讓玩家進行遊戲的過程能更EASY、玩起遊戲來能更ENJOY。對這套遊戲我們新廣部可是費了好大的苦心，不分日夜的趕工製作，希望能呈現出最完美的作品給玩家。

哎！做完了這次的採訪，雖然沒撈到啥格格來做，不過知道有這樣一套好遊戲要上市，也算是一項收穫啦！依新廣部的估計遊戲完工大約是十月份的事，所以讀者就等著遊戲上架一同慶光復吧！

魔法門
Might and Magic
血與榮譽的聖戰
更精緻的3D效果，更龐大的遊戲內容
更體貼的設計 強化遊戲指引功能
更華麗的畫面 支援3D FX加速卡
更奇特的內容 26種怪物全新登場
體驗講不完的冒險傳奇
8個獨特的城鎮跟城堡
英雄 魔法門之 無敵
HEROES III
3DO
NEW WORLD COMPUTING

魔法門
Might and Magic
英雄 魔法門之 無敵
HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC
魔法英雄
獎不完
輕鬆三部曲
1. 購買「魔法門VII」「英雄無敵III中文版」
2. 填寫盒內抽獎卡，投入郵筒中
3. 坐在家中，百萬好獎送給你
連環三重送
豐田汽車 比雅久機車 藍芽手機電腦
3D環繞喇叭 NOKIA手機 3D加速卡 顯示卡 影音光碟
教學軟體光碟 半年份遊戲雜誌 遊戲攻略 太聯半年免費帳號
超炫魔法英雄CD收納包 最新上市遊戲…等百萬大獎
三次抽獎機於11/12/1月份送給你
TERCEL
歡樂數位
TOKYO

由我來帶引戰國之世的另一陣旋風．．．

事件豐富多變！

驚心、震撼的戰鬥畫面！

戦国美少女 貳

～春風の章～

日商帝技爺如股份有限公司 台北分公司
台北市光復南路1號10樓
TEL:(02)2747-2278 FAX:(02)2760-1548
http://www.tgl.com.tw

	CPU	記憶體	顯示卡	對應音源	其他
必要系統	Pentium 100MHz	24MB	[illegible]	[illegible]	[illegible]
推薦系統	Pentium 166MHz	32MB			

為重拾失落的希望
一場少女的戰爭即將開始…
TGL™
TECHNICAL GROUP LABORATORY
8月隆重上市！
定價760元
戰略模擬RPG裡
增添即時速度感！
行進自由路線依據玩家思考自由行動
遊戲魄力再次重現畫面上！
操作簡單
容易上手！
聖眼之翼
SAINT EYES
SIMULATION ROLEPLAYING
CPU：Pentium 100MHz以上(推薦166以上)
記憶體：24MB(推薦64MB)
顯示卡：可顯示800x600(256 Color)的DirectX 5.0以下的顯示卡(VRAM 2MB)
音源：對應CD-DA, Direct Sound的音效卡
您絕不能錯過的TGL公元2000年度力作！！
企劃 發行日商帝技節如股份有限公司 台北分公司
105台北市光復南路1號10樓
客服專線：(02)2747-2278 傳真：(02)2760-1548
http://www.tgl.com.tw E-mail:tgl@ms19.hinet.net

TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
古老的傳說
暑假隆重上市
建議售價760元
FARLAND ODYSSEY
神奇傳說
遠征奧德賽
(02)2760-1548
您絕不能錯過的TGL公元2000年度力作!!

◆全新遊戲畫面

全3D勾繪出美麗的場景及人物。

◆從深度進化到遼闊

冒險的舞台，從地穴延伸到遼闊的森林。

◆前所未有的緊張感

擁有多彩的攻擊方法，極有個性的怪獸，接二連三的向主角攻擊。

DAI GEKIRIN III 大逆鱗III

TGL
離開了這裡，
我該何去何從……
無盡の宿命
CD-ROMx2
760元
GUARDIAN'S SWORD
網路佳評如潮一致推薦
守護者之劍
GUARDIAN'S SWORD
WINDOWS95/98專用 CD-ROM兩片裝
動作環境：
日商帝技爺如股份有限公司台北分公司
台北市光復南路一號十樓 TEL:(02)27472278 fax: (02)27601548
WIND THUNDER

大魔域
白鳥傳說
L'Amerzone
全中文版
可上天下海飛天遁地的超世紀飛船
一個美麗的傳說
一段奇幻的旅程
全球同步展開
360 度的自由視角
帶領您進入南美古老的神話世界
比利時知名漫畫家 Benoît Sokal 編劇及人物設定
MICROÏDS
協和國際多媒體股份有限公司
KING'S INTERNATIONAL MULTIMEDIA CO., LTD.

DEO NON FORTUNA
暗黑秘石
DARKSTONE
七彩匯一，秘石救世！

神奇王子

★神奇幻境大冒險★

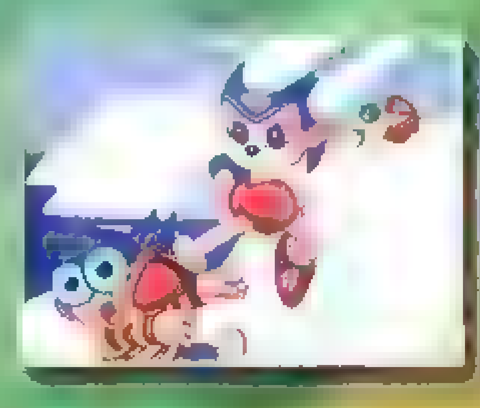
8月中旬發售!!

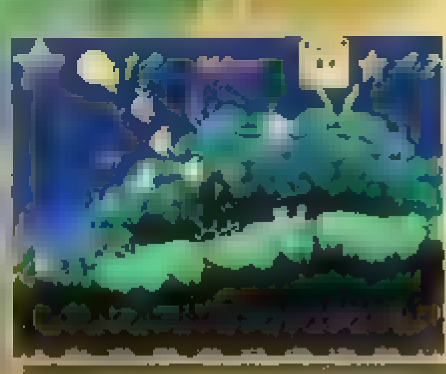
跟著神奇王子到幻境中探險吧!

★華麗繽紛的五大幻境!

★內含四種趣味小遊戲!

★支援搖桿及GAME PAD!





蠟筆小新
SHINCHAN IN PC GAME
快速搞笑!，保證樂透
輕鬆幽默!，無人能敵!
© 1992 USUI YOUSHITO Licensed by Animation Int'l
SAMSUNG
配備需求
●作業系統Windows95/98中文版
▲Pentium75以上◆記憶體 6MB以上
■Direct X相容之顯示卡、音效卡
▼4倍速光碟以上

似邪似正　亦假亦真
萬物輪迴　刹那人生
一把劍，一壺酒，
天地為床，四海為家的他
可以在莽莽江湖開創一片屬於他的新天地嗎？

經典角色扮演遊戲【金庸群俠傳】製作小組世紀末雷霆巨作

武林人秘錄

武林神蹟　崑崙劍聖

情在天涯　劍是知己

其一

他是隱於崑崙絕頂的一名劍痴，
也是江湖中的一頁不朽的神話。
他的劍術高超，已達化臻之境，
但卻厭惡武林紅塵之虛偽不實，
以劍道劍心為終身修行之方向。

這樣的人為何重出紛亂之江湖？
又為何以其絕世之功掀起巨浪？

双刃奪魂　要命的荊棘

冰炭異爐　正邪殊途

其二

有的人要錢要權還要醇酒美人。
有人不要名不要利卻專要人命。
他本來與主角同為一市井小民，
但卻對武功有著莫名瘋狂戀眷。
他是主角的朋友也是頭號敵人。

為了佛劍魔刀他會更喪心病狂？
至高的情誼難道會因武而變質？

武林群俠傳

萬人迷　羅刹宮主

淚眼嗤人．笑語奪命

卷三

愛她或不愛都是一個致命的錯。
恨她或不恨都是不能挽回的痛。
常年隱居修羅宮的她豔絕群芳，
但武功高強的她總讓男人卻步，
她的心已接近冰點沒人能開啟。

這樣的人為了什麼事芳心大亂？
絕世之姿與心狠手辣真成正比？

義薄雲天　九龍寨主

真知灼見　日月同鑑

卷四

一手九龍棍法耍弄得虎虎生風，
不如將一紙藏寶圖緊握在手中。
寨主史義相傳為水滸英雄後代，
但卻握有傳說中的土匪藏寶圖，
連哄帶騙對智勇兼備的他無效

這樣粗中有細的漢子可否識寶？
誰才能從他棍下奪得去藏寶圖？

江湖道上馳馬
芙蓉帳裡銷魂
刀劍聲中論英雄
武林人生雖可瀟灑不羈，
卻也總是身不由己……
武林人是你最好的朋友，
也是最可怕的敵人……
誰是你尊崇的宗師偶像，
誰是你想取而代之的人？
你想拜在哪些名師門下，
你想除去哪些礙眼角色？
三十九名掌門人向你挑戰，
你能盡學各派武功，
成為萬流歸宗的武林盟主，
還是另闢邪異蹊徑，
成為十惡不赦的全民公敵？
這是你拜師的名帖，
還是死亡的黑名單？
為了財死，為了食亡，
這群不好惹的傢伙，
將會為武林帶來什麼風暴？

經典角色扮演遊戲【金庸群俠傳】製作小組世紀末雷霆巨作

您能在九十回合內攻下天下第一險成都嗎？

您能夠組合風火地水之計大敗敵方軍團嗎？

迎頭痛擊!!!

攻城奪地!!!

挑戰更聰明的三國戰爭、更棘手的三國內政

三國演義【參】

您可以將貧瘠小城壯大為堅固不可攻的鋼鐵堡壘嗎？
您可以在內憂外患之際當機立斷拓展外交與貿易嗎？
發展建設前的地區!!!
完全內政DIY！
結兵力上戰場完全自己來！
依真正三國時期之天時
全亞洲超過五十萬使用電腦人口必玩過之遊戲
全台灣正宗唯一出品三國遊戲之原始金牌製作

破碎虛空

／小 敏

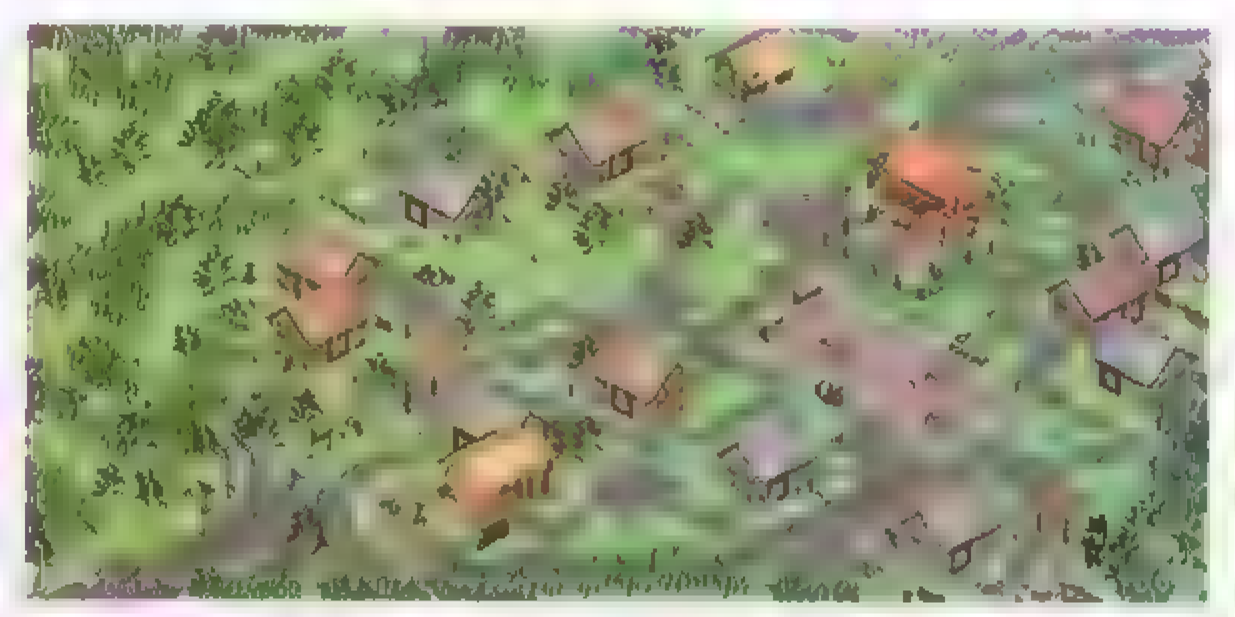
初出江湖的小子

練舅父厲靈教授的飛燕刀法與雷霆刀法已有一陣子了，這天舅父突然嚴肅的考驗起我的武功，依照舅父所言施展這兩招後，舅父突然交給我一封信，要我帶著信件到留馬平原的小木屋去見韓公度大俠，參與抗蒙的大計。懷著一顆既好奇又緊張的心往留馬鎮出發。

留馬鎮

抵達留馬鎮後，我先到打鐵舖去選購一些武器護具增加戰鬥的實力，同時到藥舖去買一些救命用藥草，以便不時之需。同時我不斷的向鎮民打探一些消息，許多人告訴我最近不知爲何有許多蒙古大軍駐守在附近，從留馬平原到驚雁嶺均有蒙古軍，且見到帶刀劍的江湖客便殺，看來此地已被蒙古軍重重包圍了。我同時也打聽到一些關於靈隱寺的消息，於是在準備妥當後匆匆上路。一進入留馬平原，果然有數不清的蒙古軍，利用飛燕刀法與雷霆刀法的交互運用，順利的闖過各關。期間我趁空檔來到靈隱寺，卻沒見到鎮民口中的住持高僧，只見到掃地僧，才知大師雲遊去了，雖然錯過此次機會，下次也許還有緣再見面。

在砍殺大批蒙古軍後，終於來到了約會地點—小木屋，爲了證明我的身分，於是拿出舅父厲靈的書信交給韓公度。接著韓大俠便爲我引薦了幾位武林白道中赫赫有名的大宗師—陰柔手田過客、矛宗直力行、凌渡虛前輩，以及雙絕拐碧空晴。韓大俠接著說明此次



▼ 留馬平原

1金創藥　2百靈丹
3龍涎草　4龍涎草
A：往留馬河

▲ 留馬鎮

1陳記南北貨鋪
2雲來藥鋪
3客棧
4老劉打鐵鋪
5市集廣場
A：往留馬平原

▲ 留馬平原木屋

A：往留馬河
B：往靈隱寺
C：往驚雁峰

▲ 驚雁嶺

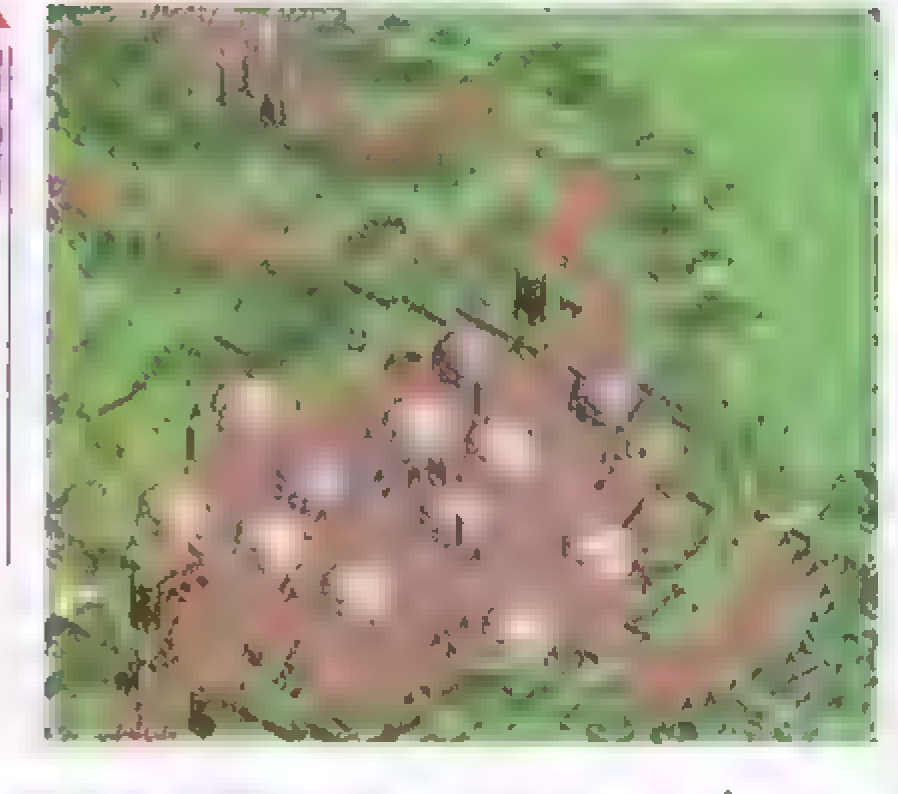
1鳳凰丹　2屠龍刀　3提神丹

◀ 驚雁峰

1鳳凰丹　2提神丹　3百靈丹
4鳳凰丹
A：往驚雁峰　B：驚雁嶺

▲ 留馬河

1鳳凰丹
2提神丹
3百靈丹
4提神丹
A：往留馬平原
B：往小木屋



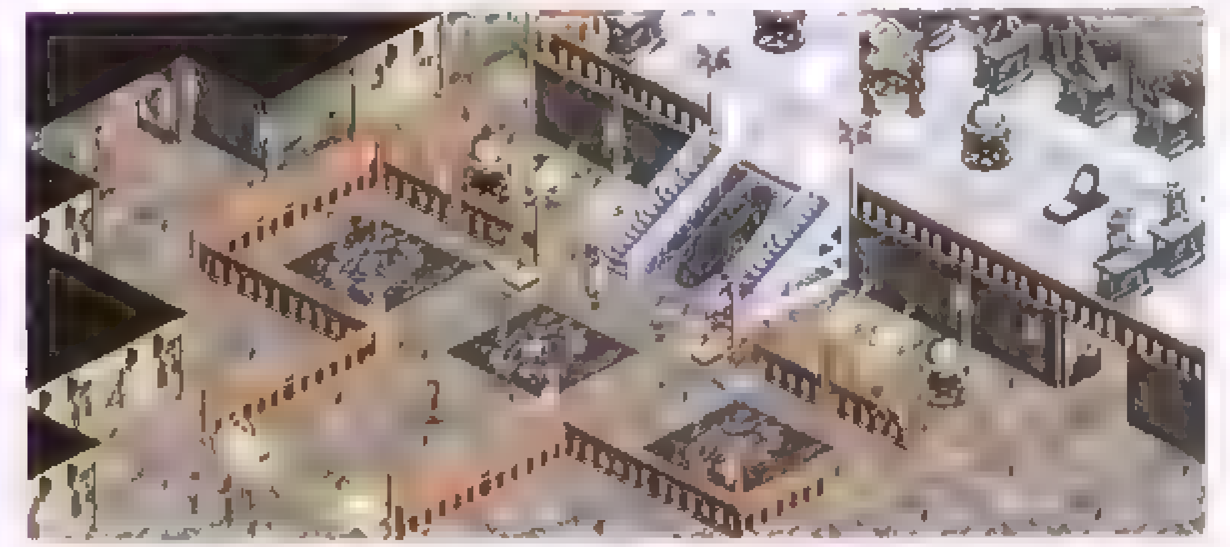
的集會的目的，原來是為了在江湖上喧騰已久的《戰神圖錄》，以及岳飛所著的兵器大全《岳冊》。根據韓大俠的消息來源，這兩本武林人人夢寐以求的寶物就藏在驚雁宮內，只要取出岳冊交給義軍首領龍尊義，對於對抗蒙古的力量將大有幫助。就在大家熱烈討論的同時，橫刀大師來到，並輕描淡寫的說明他與八師巴約了一場決戰，但是眾人可感受到其戰役的凶險。接著眾人便開始討論起此次行動的計畫，決定由我這個初出江湖的小子出其不意的進入宮中取岳冊，其他大俠則負責引開敵軍主力。韓大俠還提到要進入地下宮殿，必須先破解九宮格機關。聽來好像頗為複雜，不過他也提到在機關附近會有答案，我只好見步拆招了。計畫好後便各自出發。(得到開啟地下宮殿的石鑰匙)

驚雁宮

驚雁宮左邊

1龍涎草　2提神丹　3百靈丹

A：往驚雁宮密室　B：牙木溫　C：往驚雁宮密道



[illegible]

1解毒丸　2提神丹　3鐵鎖甲

4解毒丸　5清玉露　6清玉露

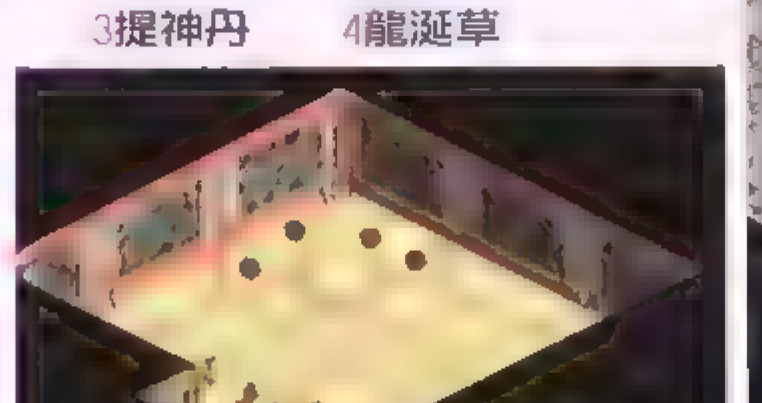
7小還丹

A：往大花園　B：往迷宮

[illegible]

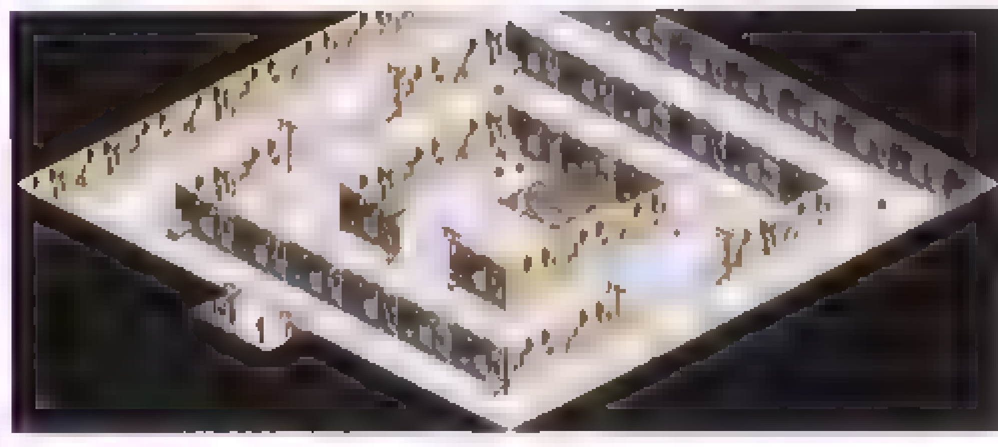
1百靈丹　2蓮心草

3提神丹　4龍涎草



[illegible]

1 解毒丸
2 龍涎草
3 解毒丸
4 解毒丸
5 [illegible]
6 清玉露
7 小還丹
A 開A門，通往迷宮
B 開B門，通往養生殿



[illegible]

1龍涎草　2蓮心草　3提神丹

[illegible]

1鳳凰丹　2百靈丹　3龍涎草　4鐵鑰匙

5崔山鏡　6九宮格　7提示

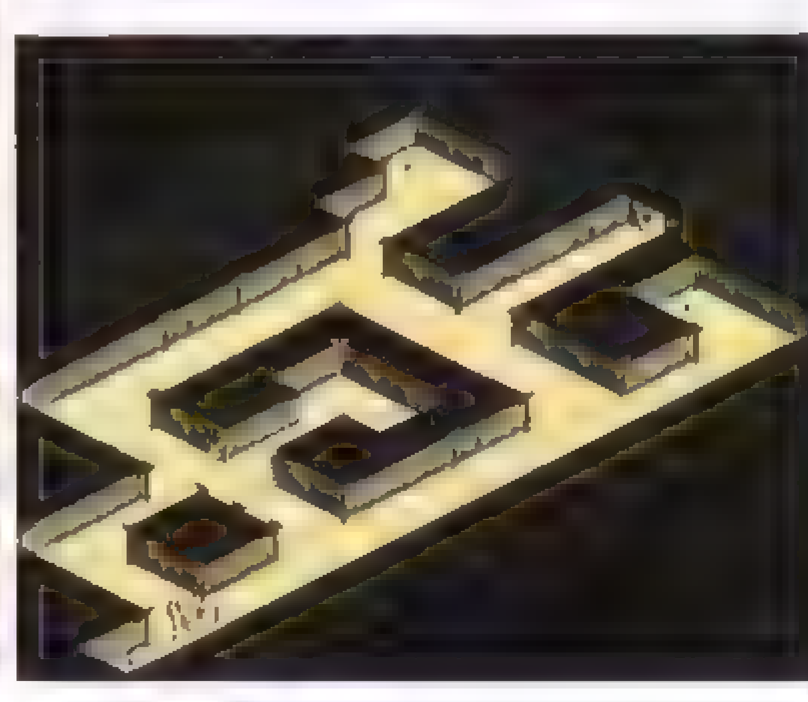
[illegible]

1解毒丸　2鳳凰丹　3解毒丸　4解毒丸

5清玉露　6清玉露　7小還丹

A　開A門　B　開B門　C　開C門

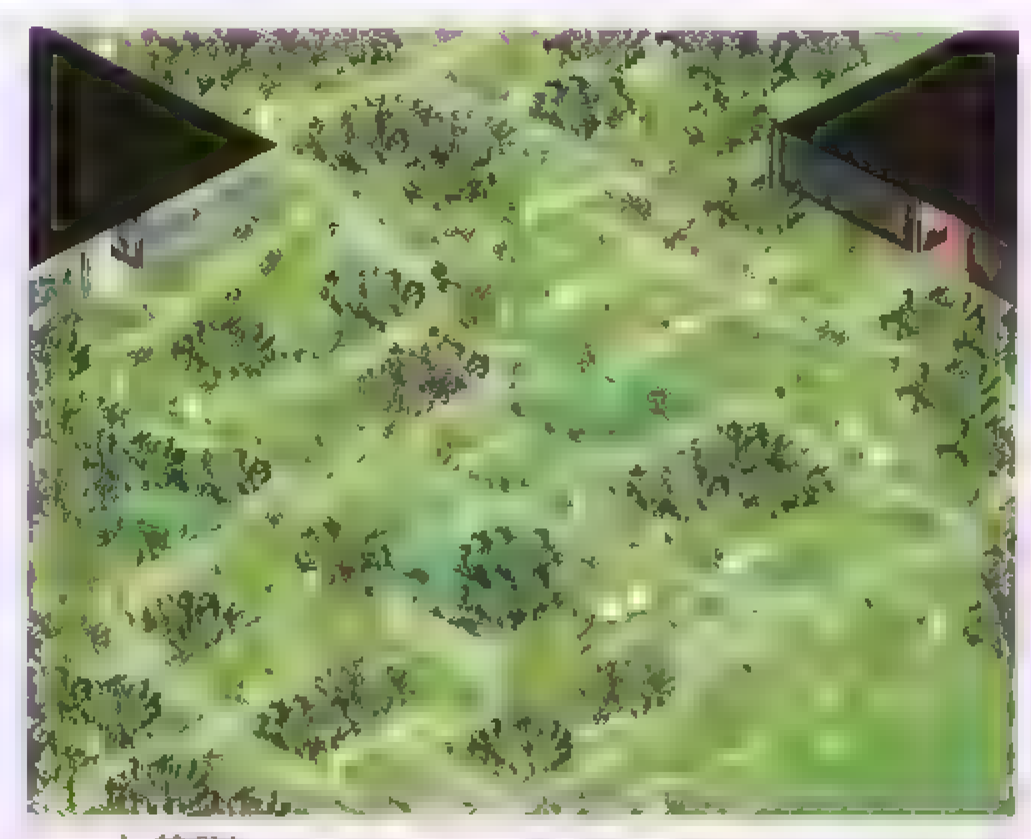
D　開養生殿內通往大花園的門



[illegible]

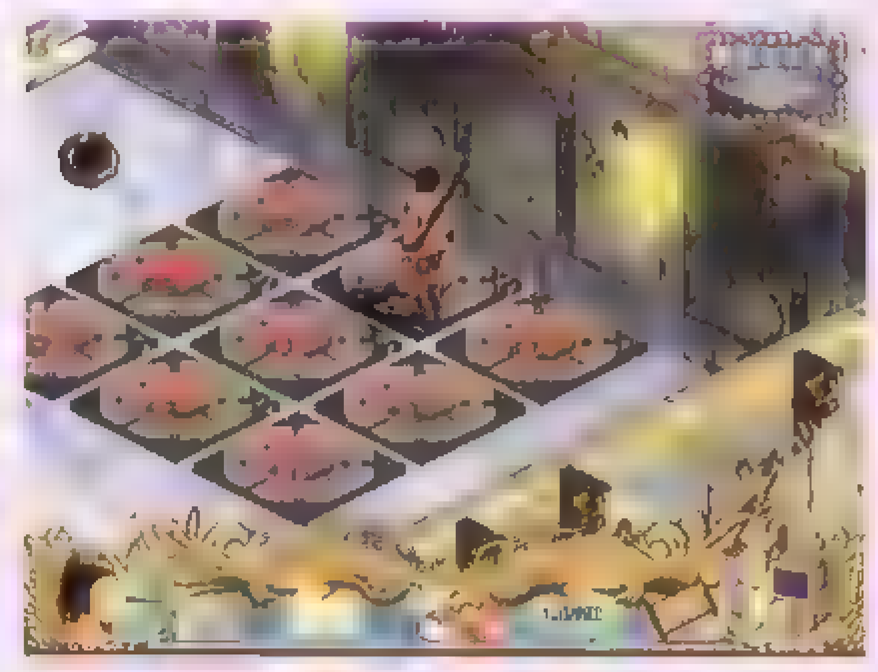
1 百靈丹　2 龍涎草　3 鳳凰丹

A：博爾忽，打敗他可進入右翼



▲ 大花園

1解毒丸　2鳳凰丹　3冷月刀　4清玉露
5清玉露　6小還丹
A:通往刀劍室　B:通往戰神殿
C:往花園休息室　D:往養生殿
注：沒有去戰神殿見廣成子，往刀劍室的門不會開



●九宮圖（行走順序為1～5）

通過了蒙古軍佈下的重重關卡後，終於順利地抵達驚雁宮的入口。在入口處馬上遇到了第一個蒙古軍的統領赤扎力，他的絕招是破空式和大劈刀法，雖然很厲害，不過之前我的飛燕刀法已練到頗高，三兩下便將他解決，終於順利進入驚雁宮。驚雁宮的建築果然不同凡響，巨大神祕的宮殿令我昏頭轉向。在通往長廊的入口有蒙古軍統領牙木溫，因為牙木溫能力和赤扎力相當，因此輕鬆過關。在密室補了一些救命丹藥後，就直接前往驚雁宮長廊。在此便遇上了蒙古軍主力－思漢飛及畢夜驚等人，於是按照原訂計畫，這些人由韓公度等人接戰，我便趁機前往右翼。雖然甩掉了大批主力軍，不過還是在此遇上了博爾忽，他的銀輪劈神頗為厲害，務必小心。

進入右翼後來到韓公度所說的九宮格前，但是眼前卻有漢人第一走狗崔山鏡擋道，他竟想用條件交換進入迷宮之法，傻子才會和他交易，只有戰鬥一途了！打敗崔山鏡後，面對著九宮格隨意踏了兩下便被電得一塌糊塗，此時在九宮格旁的石獅子發現了一首詩：驚雁地底权中起，
誤觸太極雷電生
西虎北玄南朱雀，
九宮之門東北明

看到此詩立刻豁然開朗，原來九宮格機關，要按順序踩，中、西、北、南、東北，若踩錯會被雷擊（注意：要踩到中間的太極符號才算真正踩到該踏板，因此可以小心的由方格旁邊的空位來走）。踩了正確的位置後，地上突然出現一個鑰匙孔，我將石鑰匙插入，便順利的打開機關門。一瞬間我跌入了無限的深淵之中，似乎永無止境般。等我甦醒過來，便發現自己已躺在陌生的地方，身旁有圖騰及幾行小字：天地一太極，天地太極人身一太極，太極本為一，盡去諸般相，肩井、清冷淵、天井、三陽絡、陽池、中渚、液門、關衝，太極在手。令東來留。我照著上述穴道而行，果然練成【天地人極】了。

初見戰神圖錄

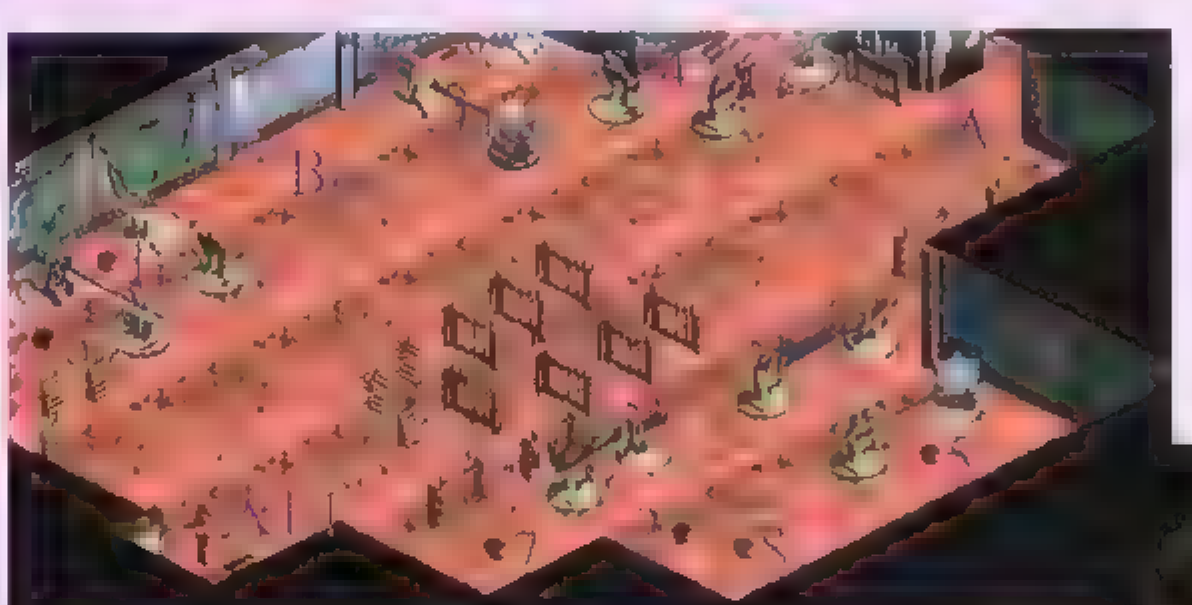
通過層層的迷宮關卡，終於來到戰神殿（第一次進入此場景，此場景的入口會關閉）。在戰神殿中廣成子的金身發出光華，並且傳來廣成子用百轉迴音大法，留下的訊息話語。原來廣成子在機緣巧合之下來到驚雁宮，見到戰神圖錄，花了不知多少年歲才將四十九幅圖錄全部悟通。據他說四十九幅圖全是天人合一的證道之法，要練成戰神圖錄，最重要的只有一個字，就是悟，每一幅都是一個悟道的法門。雖然他所言我目前還不能完全領悟，不過暫且記下，往後也許會也奇緣也說不定。我服下廣成子留下的金丹，等級立刻提昇一級，並且因此悟通了他所說的知法在心，靈岸在彼，眼見明台淨，法空靈亦空的精義，學會了【法空靈岸】這一招。我接著看周遭的四十九幅戰神圖錄，每幅都由漢拓石刻和深奧詞句所組成，相當的玄奇莫測。憑著與生俱來的記憶力，才勉力將所有圖錄一一記牢。（刀劍室通往地底湖泊的門自動開啓）

上古魔龍

我在廣成子旁邊的屍體找到北勝天遺書以及岳冊，據他推測要出驚雁宮，必須經湖底順流而出，方見天日，奇獸迴廊盡頭便是出口。真是非常感謝兩位前輩的遺言，我才能順利的找到這些千古奇秘，還渴望能順利的脫逃出這個巨大的地底迷宮。通過刀劍室我來到地底湖泊，碰上了傳說中的上古魔龍，魔龍似乎不怕任何招式的攻擊，就在我挨了魔龍五次攻擊後，便由牠那神奇的攻擊招式中領悟了戰神圖錄中【戰神初現】的心法，之後用戰神初現便輕易的將魔龍收服了。（開啓刀劍室通往地底洞

穴之一的門）

緊接著是一連串的地底迷宮，迷宮內的神獸有許多都會施毒，必須小心注意。我在地底洞穴內發現一卷召喚術秘笈，裡面記載了召喚靈獸的方法－奇獸生靈，皆可召喚，召喚而來，乃靈類，可傷敵，可破變身術，惟耗心力，必須慎用。心領神悟後，終於學得了如何控制魔龍的方法，並練成【寒冰龍涎】。走著走著來到了地底洞穴二，在盡頭又遇上了全身包裹著火的奇獸，剛學會的寒冰龍涎正好是牠的剋星，順利解決火神獸後，牠亦化成光芒遁入我的體內，此時極寒和極熱兩股力量在我體內拉扯，令我難受異常。這時突然想起戰神圖錄【金玉萬堅】一式的口訣，導引火神獸的極熱火氣在體內運行，終於成功，我又領悟了一式戰神圖錄的精髓！（傅鷹練成金玉萬堅、火焰飛擊）



◀ 刀劍室

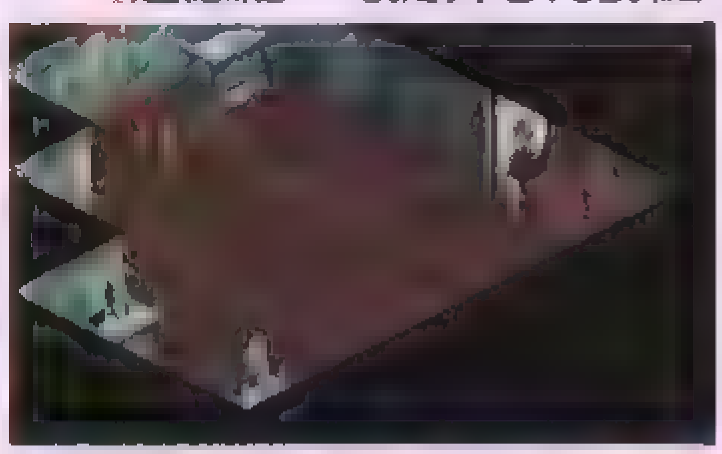
1解毒丸　2蓮心草　3冷月刀
4藤甲　5清玉露　6清玉露
7小還丹　8銅鑰匙
A：通往地底湖泊
B：通往地底洞穴之一

◀ 地底湖泊

1蓮心草
2還魂丹

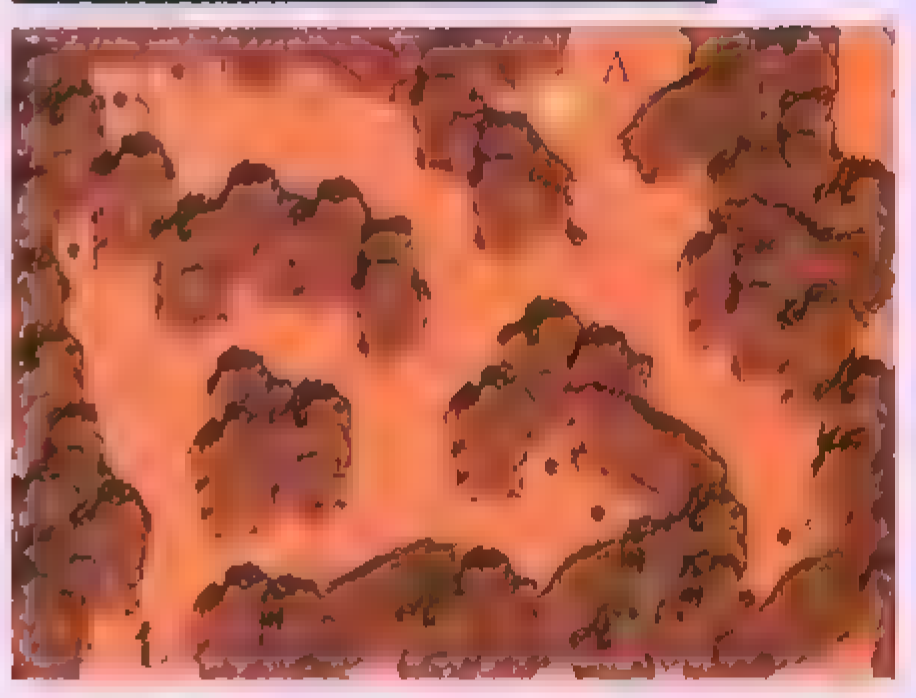
▼ 洞穴休息室

1道德經，可提昇心力20點



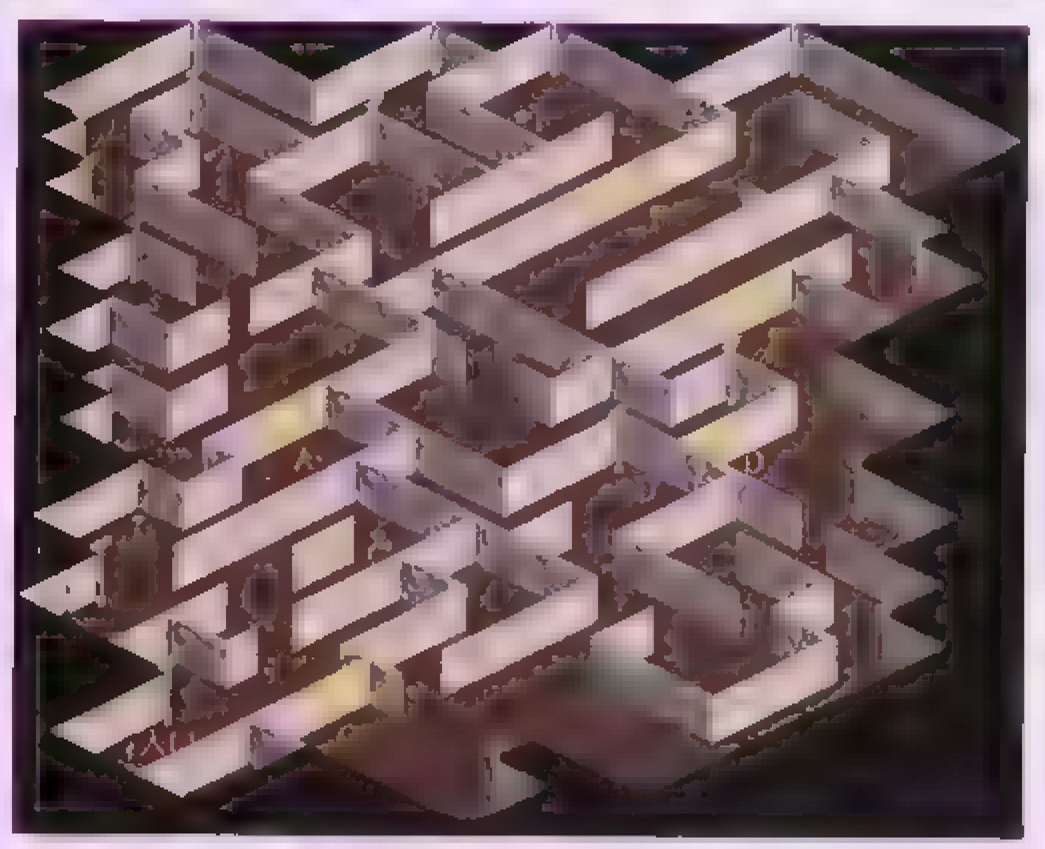
▲ 地底洞穴一

1解毒丸　2解毒丸　3解毒丸　4解毒丸
5解毒丸　6瓊漿
A：通往機關密室　B：通往地底洞穴二
C：洞穴休息室



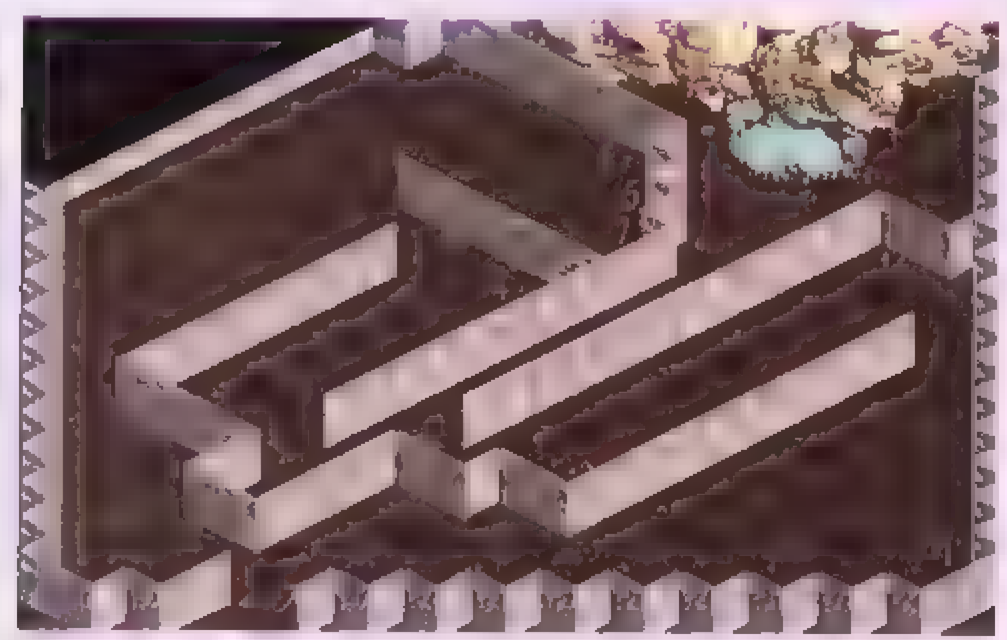
▲ 地底洞穴二

1解毒丸　2蓮心草　3小還丹　4解毒丸
5解毒丸　6瓊漿　7火神獸
A：往奇獸迴廊



▲ 機關密室

1召喚術秘笈　2掛日刀　3龍涎草



▲ 奇獸迴廊

1蓮心草　2蓮心草　3龍涎草
4鳳凰丹　5鳳凰丹　6龍涎草
7瓊漿
A：出口

初遇白蓮珏

費了九牛二虎之力，我終於順利離開巨大的地底迷宮，重新回到人世間的感覺眞好。在千里崗瀑布稍作休息，撿拾一些神丹妙藥後，收拾心情，踏上尋找韓大俠等人之路，以便將兵冊交給抗蒙的義軍。

▼

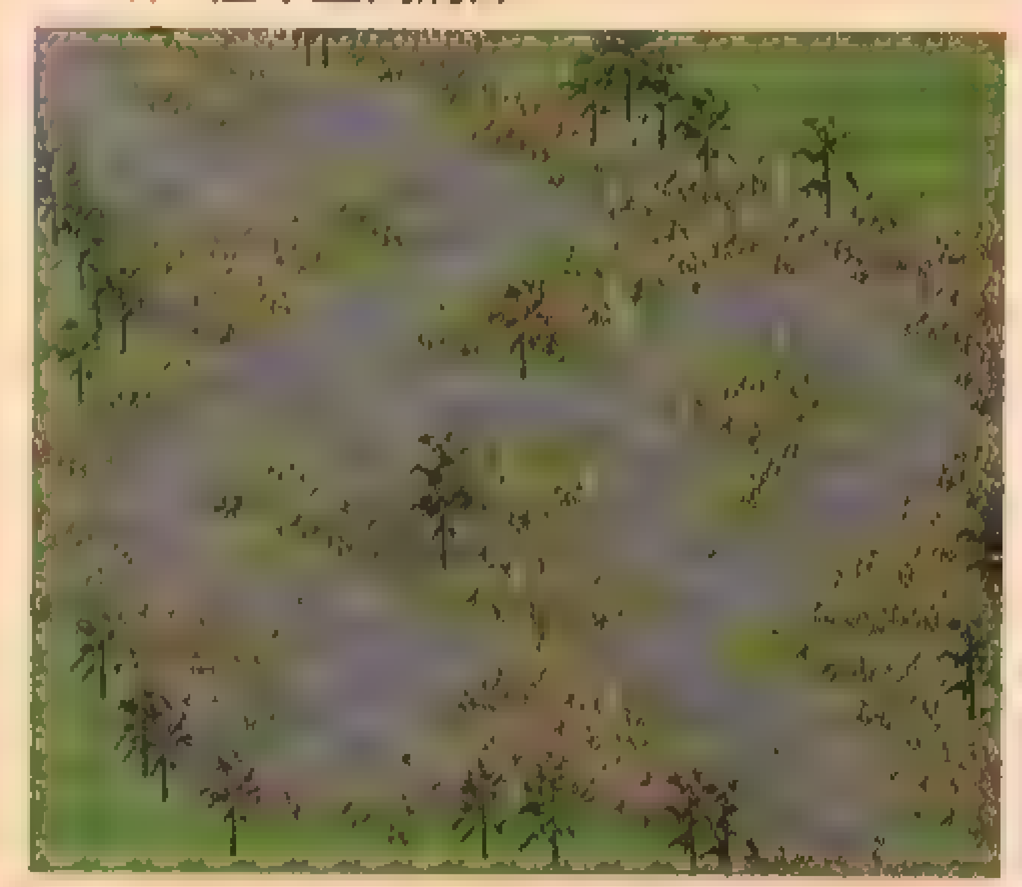
1蓮心草　2提神丹　3鳳凰丹
4提神丹　[illegible]　鐵鑰匙
A：往清潭之路

千里崗

一路走來，還是碰到不少的蒙古軍，看來義軍和蒙古軍應該已經正面衝突了。走著走著來到了千里崗清潭，清潭中竟有一位美麗如花的姑娘在洗澡沐浴，我整個心神幾乎完全被她所懾。幸好我在被完全迷惑前清醒過來，不過生命力已經下降了二分

▼ 往清潭之路

1金縷衣　2鳳凰丹　3提神丹
A：往千里崗清潭



▲ 千里崗清潭

1蓮心草　2鐵鎖甲　3大還丹
A：白蓮珏　B：往何家村

之一。原來她是用迷情眼迷惑我，將生命力補滿後，立刻將她打敗。打敗她之後，盤問她為什麼要迷惑我，原來她奉了其師八師巴之命來追殺我，看在她並不是出自本意，且個性剛烈的份上將她放了。當白蓮玨離開後，我不斷的回想剛才的情形，剎那間腦海中出現【陰陽相繼】的心法：至陽赫赫，至陰肅肅，交體相纏，陰陽不息。這句心法說明了我為何會被白蓮玨迷惑而流失內力，如果反之呢？我把自己當做陽，把自然界一切虛無的事物當做陰，居然產生了一道氣流，循環不息，於是便順利練成了【陰陽相繼】。

何家村

經過長期的戰鬥，終於來到可以歇腳的村莊。在何家村內打聽到不少的小道消息，知道目前八師巴已派了大批人馬在找尋我，唉！誰知得了戰神圖錄會惹來這麼多麻煩。在市集廣場我遇到一個叫邱三的，據他說他父親得了重病，我並抽空前往他家探視一番。原來邱水被一種名叫毒蜘蛛的怪蟲咬到，從此癱瘓在床。這種怪蟲我也束手無策，只好答應他在旅途中幫他留意是否有解藥。我又接連打聽到許多關於蒙古軍的消息，還在客棧聽到村民誇張地談論著我們進入驚雁宮的事蹟，聽別人談論自己，感覺還挺奇怪的。聽個老人說有個軍官剛離開一所民宅，抱著好奇心前往探查。在屋子裡我發現有一個寶箱，我用斧頭將它劈開後，赫然發現一套軟蝟甲以及一封公文。打開公文一看，公文內說了義軍已被奸細滲透，看來祁碧杓這位女英雄與義軍都將陷入危機之中，我得趕快到杭州城去通知義軍才行。據村民所言過了千里崗就有船可到杭州城，我得加緊行動了。

在往渡橋之路的盡頭遇到了八師巴的另一個弟子—赫天魔，打敗他後又在東渡橋頭遇上另兩名弟子—鐵顏和宋天南。哼！想打敗我奪岳冊，光派這些小角色是沒有任何作用的啦！事不宜遲，繼續趕路。（這三個人都不難對付，只要運用飛燕刀法第四重及召喚獸交換使用，便可輕鬆打贏）

當我來到千里崗古剎前時，突然有一名姑娘哭著喊救命，身為俠義之士，當然要路見不平拔刀相助。追殺祝夫人的原來不是別人，正是思漢飛身邊的走狗、無惡不作的畢夜驚，這種人只有教訓教訓他才知道厲害。此人的武功非常強，飛燕刀法和召喚術都只能傷他幾百點，而且又會恢復性的武功，他應該算是目前為止比較難纏的對手。玩家必須經常利用飛燕刀法第四重和火從飛擊第二或第三重來攻擊，並適時的補血（傳鷹等級若練到19或20級比較容易過）。

▼

1木通草　2大還丹　3掛日刀

4銅鑰匙

A：赫天魔，打贏他才可通往東渡橋頭

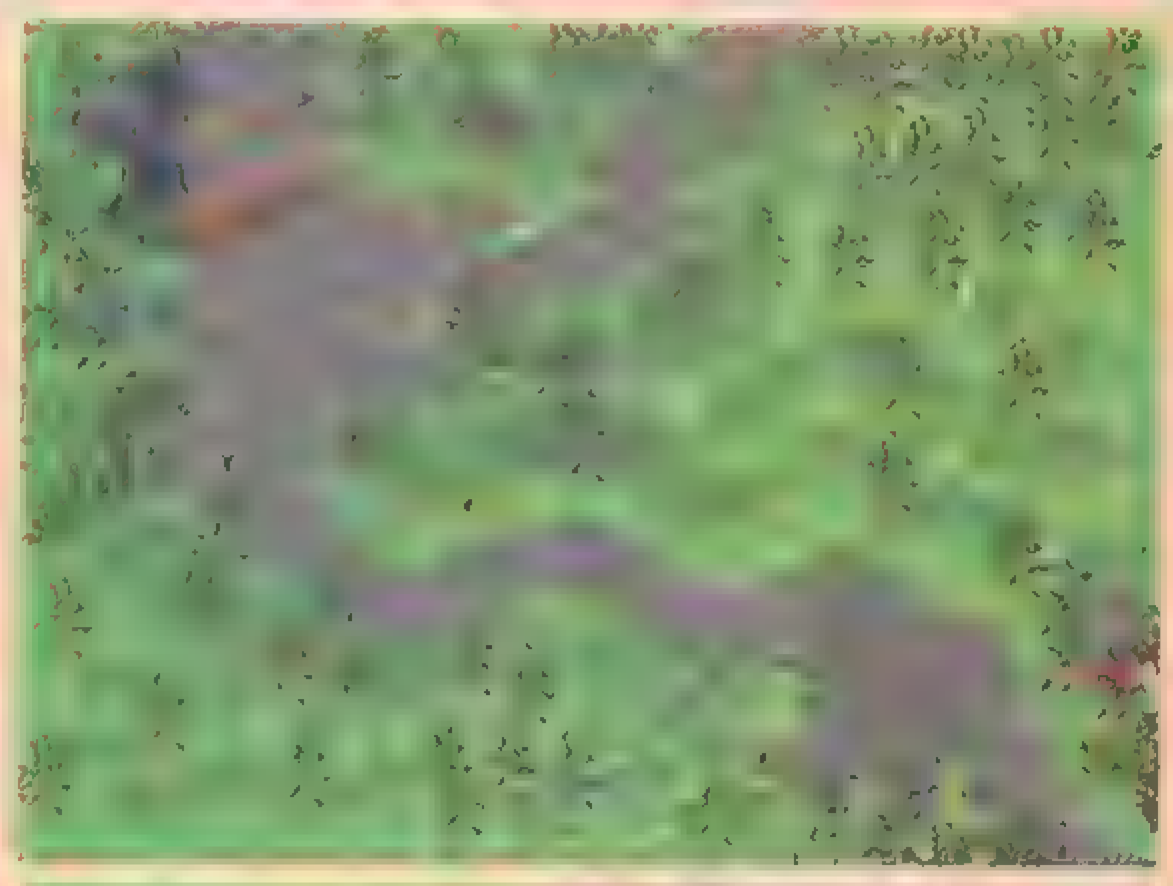
▲

1陳年藥鋪　2興豐南北雜貨

3海棠客棧　4無名打鐵鋪

5邱水之家　6軍官之屋(裡面有軟蝟甲，須用斧頭開，斧頭在興豐南北雜貨店有賣)

A：往渡橋之路



1大還丹
2還魂丹

1提神丹
2小還丹
3精鐵刀
A：往蘭陵鎮
B：往千里崗孤崖

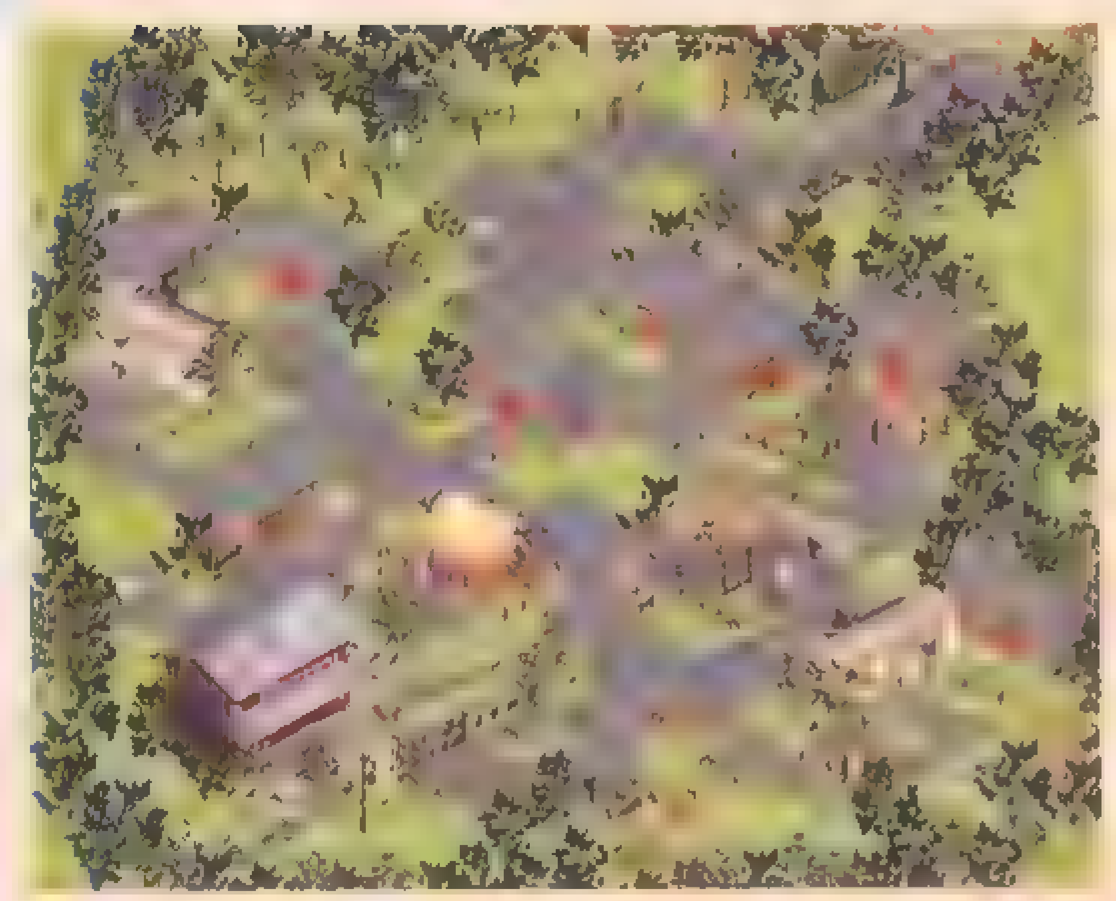
打敗畢夜驚後，到古剎前巡視看看是否還有生還者，結果祝夫人的朋友幾乎全部喪生。我在一個人身上發現一封信，原來是祝夫人的師兄陸蘭亭要給杭州名妓商清靖姑娘的信件，正巧我要到杭州，便可順便拜訪商姑娘探聽義軍消息。在一旁我赫然發現八師巴的弟子赫天魔受重傷，醫好他之後，便請他照料祝夫人一個月的時間，我好利用這段時間去杭州。

蘭陵鎮

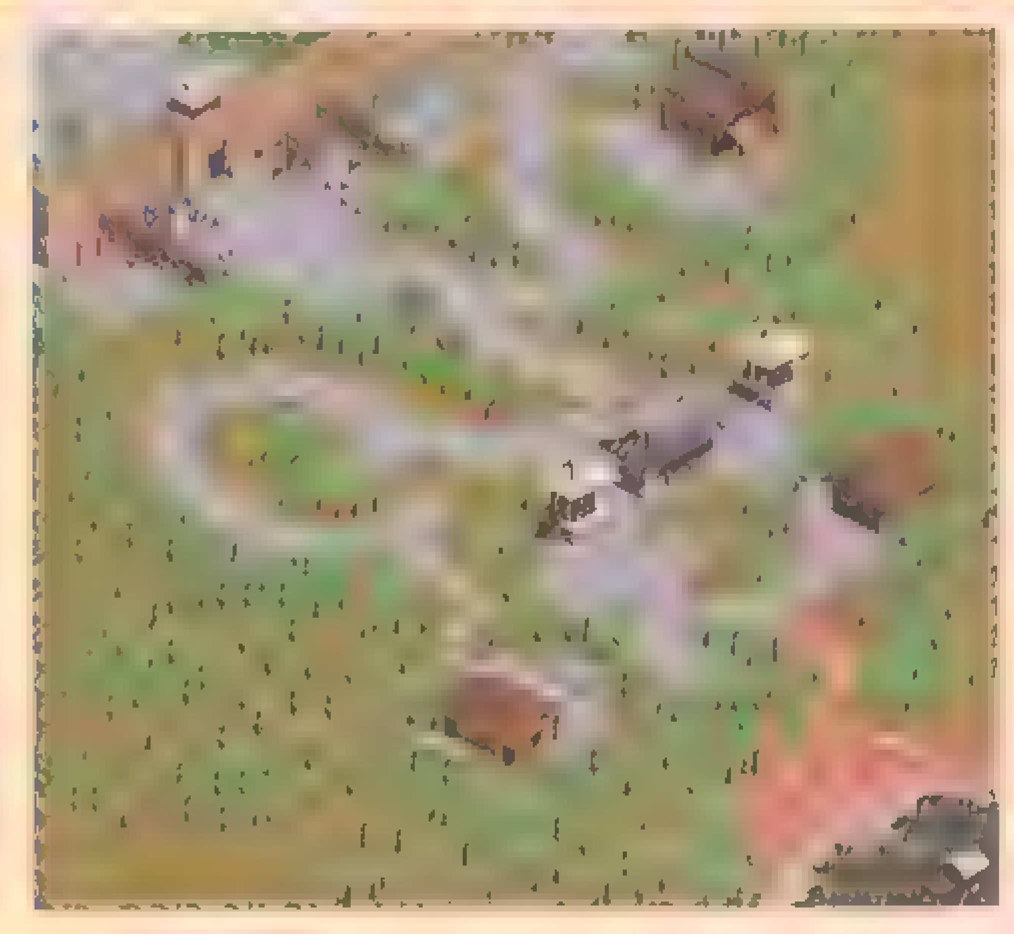
來到蘭陵鎮，打聽到許多寶貴的消息，聽村民說本鎮的回春堂藥舖的廖神手醫術名聞遐邇，先到藥堂拜訪他，看看是否能找到治療邱水的病。一問之下，他果然知道毒蛛毒的事，且鋪有治蛛毒的解藥，我立刻花了500兩買了一劑解藥，打算等會兒回到何家村幫邱水治病。走出藥舖，旁邊有個算命師，讓他看了我目前的運勢，據他說我有欠光華，必須到可以吸收日月精華之地，才可轉轉運。跟著他的指引到鎮長家的古井旁，果然吸收了日月精華之氣，並領悟【日月精華】的要義，又學會一招【日月精華】了。在鎮長家附近遇到人稱神算子的劉三爻，想請他卜錢卦，但卻要我去雜貨鋪買古錢還給他才肯幫我，只好照他所言買來古錢，他也守信的幫我卜了卦辭：【遇忌無損】，忌曜日衰，怕日辰之併起，孤寒得勢，月建之可畏。日月乃陰陽之動，日辰與月建，通神，八脈經穴，無忌則無損，周身蘊氣，循而不輟，忌不可畏也。聽完卦辭，我了解到這一套卦辭是說明體內生息和周身氣流的關係，便悟通了一招【遇忌無損】。該辦的事都辦好後，便到鎮長家詢問到杭州的方法。沒想到鎮長竟是義軍黃令旗的旗主封九，他給我一支黃令旗，並告訴我只要去找船夫他就會載我去杭州。在到杭州之前，我去了何家村，將解藥給邱水服下，邱水果然悠悠轉醒，還贈我一本當年的狂亂神劍邱文淵所留下的劍譜，盛情難卻之下將劍譜收下。使用閱讀後我發覺這劍譜和【密雨狂劍】的心法不謀而合，於是練成了【密雨狂劍】一式。

走了一段迂迴的山路，來到了千里崗孤崖。突然一個穿著打扮怪異的人乘著蓮花由天降，擋住我的去路。一問之下，原來是聞名千里的蒙古國師八師巴，他派了四大弟子追殺我，現在終於會面。

原來他算準了我已學會戰神圖錄，既然如此就讓他試試戰神圖錄的威力！我利用剛學來的【日月



◀ 蘭陵鎮
1勝興南北雜貨(買古錢給劉三爻、買銀針往後可換得屠魔刀)　2殷鼎打鐵舖
3回春堂藥舖　4八仙居客棧　5鎮長之家
6算命攤　7古井　8劉三爻

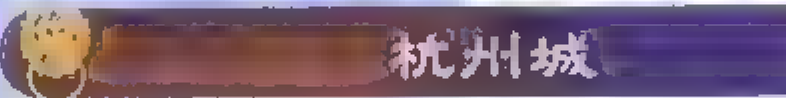


▲
1蓮心草　2提神丹　3天蠶寶甲
4蜀刀　5令牌

▲
1鳳凰丹　2提神丹　3蓮心草
4金絲背心　5苗刀　6往渡船頭

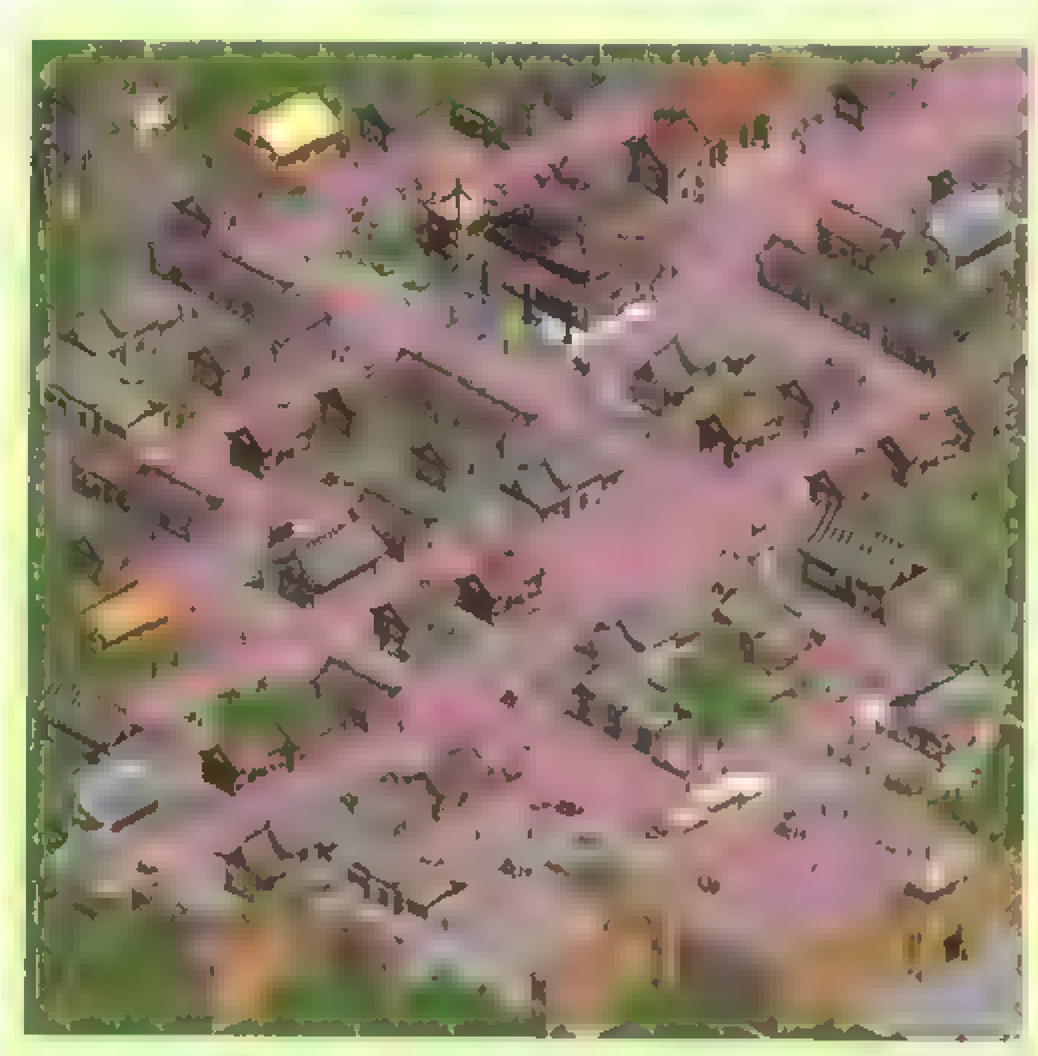
精華】一式，破除了他引以為傲的秘宗傳心以及變天爆地大法。打敗他後，我將戰神圖錄結合大自然的驚異力量解說給他聽，八師巴聽完後立刻看破紅塵，參透天地奧妙大師果然不同凡響！這時先前遇見的的八師巴女弟子白姑娘突然出現，央求我帶她一同行走江湖，反正多個同伴，便一口答應下來。

我和師妹走到渡船頭，將黃色石加交給船伕，並報上我的姓名，原來義軍首領龍尊義早已收到我要到杭州的訊息特地派船載我前往。在船上看著兩旁明媚的風光，心裡的情緒卻上下起伏不定，我從沒有想過這趟江湖之行會有同伴同行，往後的路上，我再也不可任意而行，並隨時保護白姑娘周全！想著想著，船已揚到杭州城外，在一處荒僻的地方，船伕讓我們下船終於來到杭州城了。



杭州城的門禁相當森嚴，還得要有令牌才能過關，幸好我在城外一處隱密的地方找到一個令牌，將令牌交給守衛後便安然進入杭州城。杭州城果然是遠近馳名的大城市，市集廣場人來人往好不熱鬧。一進杭州城，便到處都聽到人們在談論飄香樓名妓與蒙古軍進出杭州城的事。沿路走來，在路邊的一處算命攤前，被相士叫住，聽他似乎對星象與相學頗有研究，便向他討教【玄武白虎】的心法。據他所言，神算子在卦乾一書中曾提到，從星象學的觀點來看，這句應該解釋成玄武星和白虎星都來自同一個本源，各有九種變化。也就是說星象也可以

對應在人的穴位。如此一來長久以來的不惑終於解開，我也順利練成【玄武白虎】。



▲ 杭州城

1長源南北雜貨　2悅來客棧　3段龍打鐵舖
4華佗藥舖　5圓如法師　6算命攤
A：往蒙古軍營　B：往杭州城街道

在往飄香樓的路上，遇上一名法師，原來他就是靈隱寺掃地僧的師兄圓如法師。圓如法師看來頗似一名得道的高僧，我便趁機利用機會向他討教戰神圖錄中我一直無法參透的詞句：「無斤無兩，輕不能量，無邊無際，密不能藏」。大師竟說這是少林龍象般若禪的一句口訣，不過經大師一番解說，我終於知道此口訣乃是要人把身上的內力以若遊絲般的運轉全身，然後便能夠產生源源不絕的吸力，使人周遭的一切轉化成爲一種鬼神莫測的力量。又領悟一招【輕煙飛漫】了！

杭州城街道

出了杭州土城，來到杭州城的街道，先到藥舖看看是否有什麼新鮮貨。在藥舖內有一名貨郎，跟他買了一幅奇經八脈圖，又向藥師買了千年蜥蜴血。這幅奇經八脈圖頗爲古舊，我裝備使用後，看到圖上除了畫出人的奇經八脈之外，還寫著幾句話：「八脈映乾坤，八脈對八卦，脈脈相對應，斷脈神訣成」。看著圖畫想著卦辭，身上氣流隨之竄動，【斷脈神訣】便順利練成。蓮妹則使用了千年蜥蜴血後，也成功的練成了【南蜀蚊】一式。

在街道的市集處，我又發現了有趣的事物。一個字畫攤上面擺的一幅金剛圖吸引了我的目光，這畫筆勁中透出一股無法形容的勁道。據畫商說這幅畫乃是出自唐朝李貞的眞跡，不管是眞是假，先買

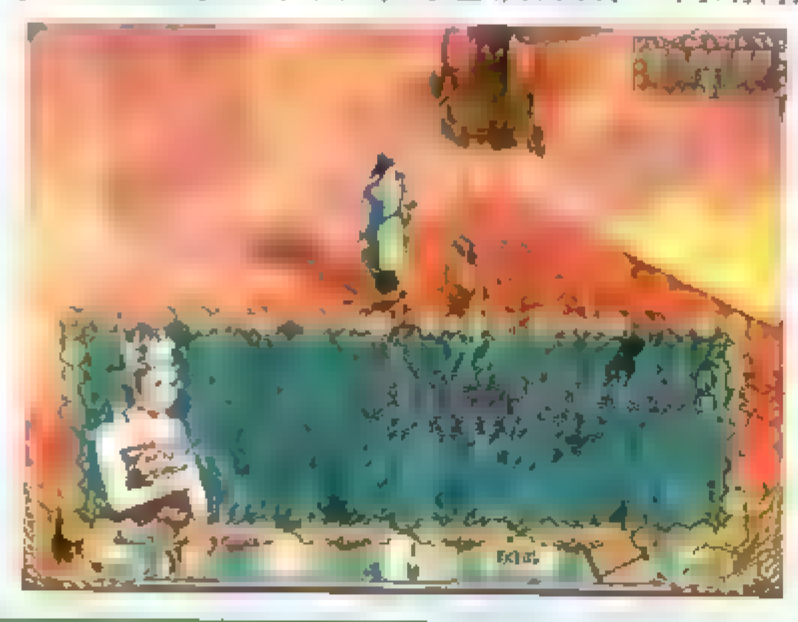
▲ 杭州城街道

1聚寶堂南北雜貨　2神仙堂藥鋪　3飄香樓
4字畫攤　5萬見財　6柔柔

回來研究一下再說。我拿起（裝備後使用）金剛圖，向上高舉，透過陽光我竟隱約看到畫中夾層裡寫有小字：「用化用有用無用，空化空雖空不空，用即是用，有用是用，無用是用，空即是空，雖空是空，無空是空，空即是用，用即是空」。這不正是【空用之神】的心法嗎？心領神會下我立刻練成了【空用之神】。

飄香樓

是時候去見人家議論紛紛的杭州名妓高典靜姑娘了。來到飄香樓，向老鴇詢問高姑娘的閨房，卻遭到老鴇的百般刁難，要我找一樣她最喜好的東西作爲交換，我才能見到高姑娘。這嗜財如命的臭女人！沒辦法只好向妓女打聽打聽看看老鴇最愛什麼。果然在我反覆打聽下得知老鴇最愛珠寶，只要買貴的珠寶送她即可，於是便到聚寶堂雜貨舖去看看有什麼東西是這個老女人最愛的。在雜貨舖內，我選了最貴的東海珍珠，此外雜貨舖內還有賣歸元秘笈，順便買一本。蓮妹閱讀過秘笈後，便學會了【歸元術】，以後旅途中若中毒，蓮妹便可以負責解毒的工作。回到飄香樓將東海珍珠交給老鴇，她果然歡喜的立刻放我進去見高姑娘。在飄香樓後院竟然遇到了白刃天這個淫賊，利用剛學會的【空用之神】，同時和蓮妹互相配合攻擊，輕鬆打敗這個淫賊。在高典靜廂房前又遇上了官捷這個漢奸，順手殺了他後，便進入高



姑娘廂房。（如果打不贏，可到蒙古軍營去練練功，空用之神只要練到一重，要應付這些魔頭應該綽綽有餘）

一進入房間，我被眼前的景象給迷住了，高姑娘正在房裡撫琴跳舞自娛，動人的音樂加上撩人的舞姿，讓我久久無法自己。待高姑娘發現我們後，我說明來意，並將詹先生的信交給她。此時義軍和碧人俠的聯絡人向無蹤也出現了，簡易說明目前情況後，高姑娘和蓮妹兩人竟然爭鋒相對起來，兩個女人說起話來酸不溜丟的，弄得我好不自在，只好顧左右而言他，將話題岔開。談到一半，鄭崖和馬臨江突然出現，收拾他們之後，向無蹤交給我一把開啓關帝廟的大鎖，並說祁碧芳姑娘目前正困在那裡，叫我趕緊前往關帝廟救人。

▲ A：關帝廟　B：碧空晴，可通往杭州城巷道
1清玉露　2蓮心草　3軟蝟甲　4圓月刀

在往關帝廟的途中，遇到一個叫萬見財的男人，他說與女兒柔柔走失了，我記得好像在豬肉攤附近見到一個小姑娘，好人做到底，就去幫他找柔柔。我折回豬肉攤，果然在旁邊的巷道找到小柔柔，將柔柔帶去見萬見財，他便給我一張地圖當作回報。

來到關帝廟，用向無蹤給的鑰匙打開門，終於見到傳說中義軍裡的女英雄－祁碧芳姑娘。我簡單的向祁姑娘說明義軍裡的官捷、鄭崖、馬臨江、白刃人等人出賣義軍，傷害向兄弟的事情始末。正當要離開關帝廟時，突然覺得神像前右邊的（走到圓圈旁）石圈看起來特別怪異，便拿開圓圈。沒想到卻見到圓圈下寫了一些小字：「四時應節，秋意刀氣，如風乍現，如風乍離，輕如鴻毛，快如閃電，起於肩井，終於少商」。我反複念著這幾句小字，終於悟出【秋風如刀】的秘訣，原來這一個圓圈要悟出其深意，最重要便是將真氣貫於肩井到少商穴之間，以靈脫的身法施展。（傳鷹練成秋風如刀）

出關帝廟，便遇上畢夜驚和官捷擋道，這兩個該死的傢伙，不給點顏色瞧瞧，是不知道厲害的。解決他們後，在巷道附近遇上許久不見的碧空晴。原來當日一戰，韓公度和橫刀頭陀均已戰死，目前蒙古軍已重重包圍杭州城，還是先請碧空晴同祁姑娘將名冊交給龍尊義。祁姑娘和碧空晴走後，我和蓮妹為了避開蒙古兵，也決定從巷道離開。在巷

▼ 杭州城巷道
1神仙水　2蓮心草　3提神丹
4朱雀護甲　5金罡刀

道內仍是有不少蒙古兵，走到盡頭又遇上畢夜驚這個冤家，還有顏烈射，韓人俠這個仇不可不報！殺了顏烈射後，蒙古將領出現向我下戰書，要我與蒙古第一高手蒙赤行一對一決鬥。原本不想答應，誰知賊人竟抓了飄香樓的高姑娘作為要脅，沒想到因為我竟然連累一個只見過一面的姑娘。唉！我以立刻放了高姑娘為條件，答應了這次的比試。

秘密場景

我和蓮妹回到悅來客棧休息，等候這場和蒙赤行的決戰。在客棧內閒來無事，便四處晃盪，在客棧最後一間廂房內發現一個祕密機關（在最右上方的門口前左轉走向屏風後面就會自動出現），利用萬見財給的地圖順利進入了一個奇怪的世界，在這個世界看見一個相當華麗的機器人，回答他製作破碎虛空小組的名稱「北斗星」之後，他便教我一招【溜之大吉】的招式，並且告訴我許多相關的訊息。包括要練成【破碎虛空】得先學會戰神初現、日

月精華、太陰冥水、遷變融貫、字號有屬、伏氣中結、天時無違、道見百山、樹靜石動、長生未散等十招。雖有些招式我尚不熟悉，不過至少這是一個相當重要的資訊。還有【太陰冥水】的學習地點在

決鬥蒙赤行

飄香樓等等，這次的收穫相當的豐富。

走出客棧後，發現整個杭州城竟空空盪盪，沒有什麼人煙。好不容易看到一兩個人，詢問之下才知道原來所有人一聽到我要和蒙古高手在飄香樓外比武，全部嚇得逃出城去。唉！如此擾民真是罪過，不過人在江湖身不由己，為了高姑娘也只有一拼了。到了飄香樓前，蒙赤行施施然現身，蒙赤行果然是蒙古第一高手，他的神通百變就若非凡會變成別的人來攻擊我，當他損失生命力超過一半時，會再施展神通百變變成另一個人，生命力也會補滿。還好我先前收服的火神獸可剋變身術，於是施展【火焰飛擊】先破除蒙赤行的神通百變，然後再配合【空用之神】將他打敗。打贏蒙赤行後，我反覆思考他所施展的神通百變，覺得其招式內涵與戰神圖錄中的【遷變融貫】頗有異曲同工之處。「動靜陰陽，反複遷變，雖萬象之紛云，須一理而融貫」。在敵人蒙赤行身上又悟通【遷變融貫】一式。

擊敗蒙赤行後，高姑娘問我願不願意帶她同行。這真是一個兩難的問題，看她一副楚楚動人的模樣實在不忍心拒絕她；答應她又怕她受不了江湖刀光劍影的生活……。還是答應讓她同行好了，至少在我身邊我可以維護她周全！不過小靜居然也有學過武功，真是小看她了。待要離去，碧空晴大俠突然出現，告訴我們現在我的處境相當危險，陰癸派的門人目前在杭州城佈下天羅地網要捉拿我。一聽到厲工這個大魔頭竟然親自出動往四川雲南一帶，我就知道事情不妙，祝夫人及赫天魔可能會陷入危機之中，得趕快動身前往去通知他們。碧空晴交給我一支蠟令旗，要我去找藥舖老闆余為勝，他就會助我們出城。

我們先到長源雜貨舖去補貨，我替小靜買了一把三弦琴（一定要買）及一本盤古琴譜，希望能增加她的能力。沒想到小靜悟力過人，看了琴譜後立刻學會了【盤古開天】。接著又到打鐵舖去更換新裝備，一切準備就緒後，便到華佗藥舖去找於余為勝。在藥舖的後面找到余老闆，將令旗交給他後，他便讓我們進入他的房間，房間裡面有個踏板，踩了踏板後便進入另一個不可知的世界。

武功學習法

輕煙飛渡：先跟杭州城的掃地僧講話，然後再和杭州城內的圓知說話即可。
天地太極：跳入實積宮地下迷宮後自動學會
法空震岸：在戰神殿中擊敗唐成子
戰神初現：先抵擋龍五次攻擊而不死
金玉萬堅：打倒火神獸
捲雨狂刺：收滿雨水。
陰陽相繼：打倒白鷹狂，便可學會
風息無損：將古錢給關陵鎮的劉呈良
日月精華：站在關陵鎮錢家旁的古井邊
玄武白虎：在杭州城的算命攤算命。
空用之神：向杭州城郊邊的字畫攤買金剛圖，再使用金剛圖
膽斷神訣：向杭州城內的神仙堂藥舖內的貨郎購買母親八脈圖，然後使用
秋風如刀：走到關帝古廟右邊圍欄前，即可習得
遷變融貫：打倒蒙赤行。
天地鬼神：在曲河村聽老人講鬼故事。
逍遙九虛：在曲河村與武當道長說話
九三金剛：傷風服用斷腸散而不死。
動靜之機：通過曲河村機關房的考驗便可習得
字號有屬：在密閉室中與被囚禁的老人說話
伏土千化：與雲林地牢三中的老人說話
天時無違：在江東鎮裡有一尊令東來的雕像，靠近雕像可練成
大地精粹：與江東鎮的藥師說話。（不是藥店裡的藥師喔）
玄天一氣：與江東鎮的金具道長說話
樹靜石動：在十絕關迷宮一擋石人像攻擊十次不死
白霧幻影：在十絕關迷宮二往令東來修行室的路口處可練成
道見百山：在令東來修行室中看了令東來的遺書
伏氣中結：在十絕關迷宮之三往機關通道室的路口處即可
山凜風雷：在隱試關卡二與令東來說話
赤雷三擊：在時空裂縫中，站在中央靠近地球轉動的地方即可
太陰冥水：飄香樓旁的小瀑布（第二次進入杭州城後）
長生未散：在無業關卡二發現邪馬奇的屍體
破碎虛空：在與鬼鳳飛對決時，連續施展戰神初現、日月精華、太陰冥水、遷變融貫、字號有屬、伏氣中結、天時無違、樹靜石動、道見百山、長生未散等十招武功，施展這十招後便練成。
留之大吉：在隱試關卡一，回答電腦正確答案即可（北斗星）。

●劇情攻略● 戰国美少女 ～春風の章～

★阿雷斯

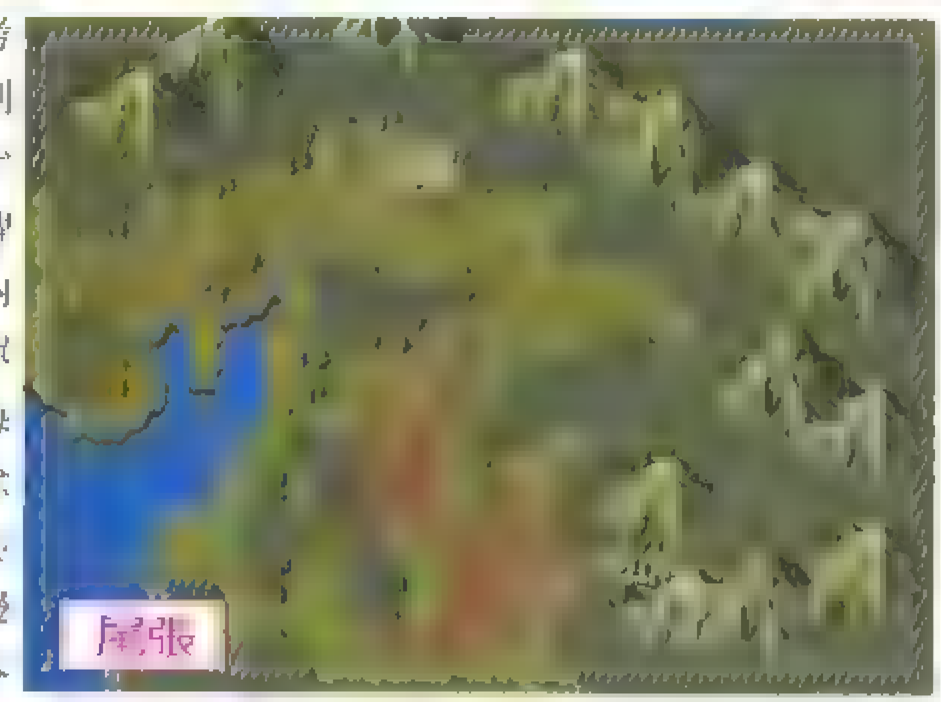
＊序章＊

大家好ㄚ！我是可愛的目余，今年已經十四歲了。你可別看我年紀小，我可也是個偉大的忍者喔(雖然目前還在見習中)！我的師父可是鼎鼎大名的天心(可不是電視上的天心喔，她們身材也差太多了，嘻嘻…啊！好痛！)。今天，我要跟我的爸爸、媽媽要求說我要跟天心姐姐住在一起修行，不知道他們會不會答應。歷經千辛萬苦？我終於說服他們讓我去了。所以現在我正是在天心姐姐的家裡修練中呢，不過憑女人的第六感，我好像感覺到今天會有大事發生。今天天心姐正在教我隱身術的時候，師父的朋友「加乃」突然跑來了，看起來好像有急事。加乃姐是以前跟師父一起奮戰的同伴，不知道這次她來找師父有什麼事？希望不是什麼壞事。「半藏大人有要事找你，快點動身去岡崎城吧。對了！目余你也一起去吧！半藏大人好像也有事要找你喔！好了，我走了」「慢走喔！不送了，不知道半藏找我什麼事？算了，去了就知道了。目余，快去整理一下，要出發囉！」「是」，就從這天起，就開始了我精采刺激的冒險了…

半藏大人的課題

出了「伊賀之里」往東北走後，途中經過了「大安村」，這時天心姐想說「甲賀之里」距這裡也不遠，就順道過去看看鬼六(可以得到元氣之素)。出了甲賀之里一直往東走，奇怪！怎麼岡崎都還沒到，天都快黑了。這時看到了一座大城市，以為是岡崎到了，興高采烈地進入一看，原來是「尾張」，唉！反正天黑了，就暫時在這邊休息一下好了(在這邊有遊戲中的第一台摸彩機，有摸彩卷的人可以在這邊試試手氣)。隔天一早問了一下鎮民，原來岡崎就在南邊。出了尾張經過了「犬山村」再往南就到了岡崎。先在城裡頭到處逛了一下，知道了半藏的房子就在右上角。進入之後，竟然還要

機關房

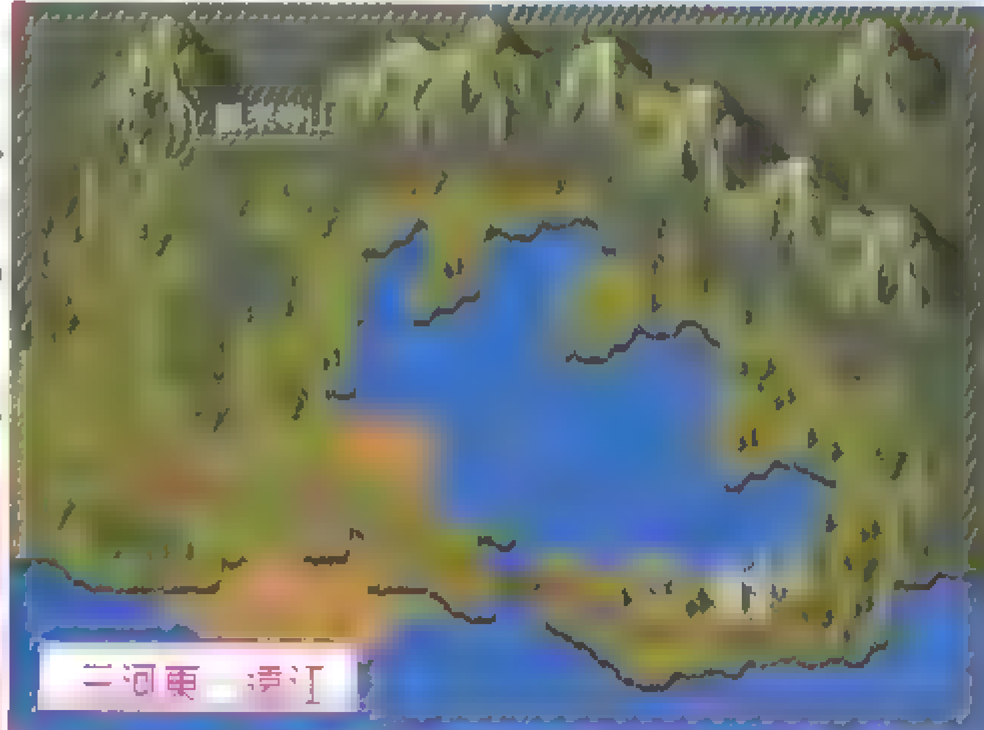


接受一些考驗才能見到半藏，這半藏可真大牌。考驗的內容也很簡單，就是你每走一步，除了妳站的地板外，旁邊的地板原本存在的就會消失，消失的就會出現，多走幾步路就可以通過了(路不止一條，所以我也就不寫出順序了)見到半藏先噓寒問暖一番之後，開始進入了主題，這時天心姐以前的戰友加乃和小京也來了。咦！加乃姐旁邊怎麼跟著一個跟我看起來差不多大小的女孩呢？原來她就是加乃姐的徒弟一伊夜。由於我和伊夜都是第一次出任務，所以半藏大人出了個考驗，那就是取回在「鳳來寺山」裡的卷軸。雖然我不怎麼喜歡伊夜，還是得跟她一起去，唉！

毛絨絨的小可愛

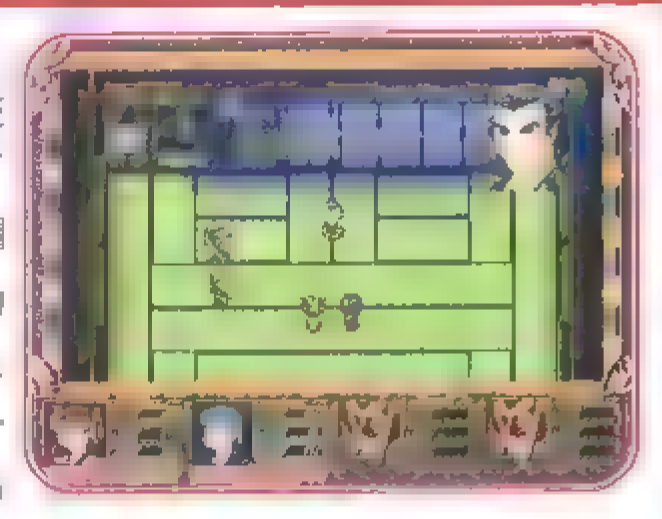
在溫泉泡澡的畫面

出了岡崎往東走(可先到岡崎城左方的三河山修行場學習一下法術)，看到了一個招牌上寫著往北是到鳳來寺山，突然眼睛一亮，溫泉耶！當下就決定先到溫泉去泡一下囉！舒服的泡完澡後就往那個鳳什麼山的出發了。在走完不怎麼複雜的山路後，在一座池子邊的寶箱中找到了卷軸，正要下山時，發現竟然有一隻看起來像貓又像兔子的動物跑來，看它長得那麼可愛，我實在忍不住把它抱了起來，這時旁邊又跑了一隻它的同類出來，然後雙雙跳到了池子中，媽呀！它們竟然變成了妖怪，退路又被它們封死了。沒辦法，只好拼了。幸好它們不怎麼厲害，三兩下就幹掉它們了。任務已經達成，可以回去交差了。



一切事情的開端

回到了岡崎向半藏大人交差後，就開始交代這次的任務了。原來，德川家與豐臣家之間有種很微妙的關係在，這種關係將有可能引發另一場戰爭。因此德川大人需要知道除了豐臣之外的大名(就是諸侯啦)到底是支持誰的。所以加乃姐和伊夜負責去監視豐臣家的動態，而我和天心姐則被派至四國土佐的「岡豐城」去秘密調查長宗我部家的動向。聽完這次的任務簡報後，整理一下也該早點動身出發了。



探望小京

可先去安濃之里讓「小豪與小雞」加入

說要出發了是沒錯，但問題來了，我和天心姐都不知道怎麼到土佐去。「有了！我想起小京所屬的雜賀忍者以前好像幫長宗我部家出戰過，問他們可能知道」於是就出了岡崎，向西走到「常滑港」。這個港口就像一般的漁港似的，沒什麼好介紹，稍作休息後就馬上乘船出發囉！過

一下子就到「津港」了。出了津港一直向西走就可到達小京姐所在的「雜賀」。跟小京哈啦一陣子問清了往岡豐城的路後，廢話就不多說馬上出發了。

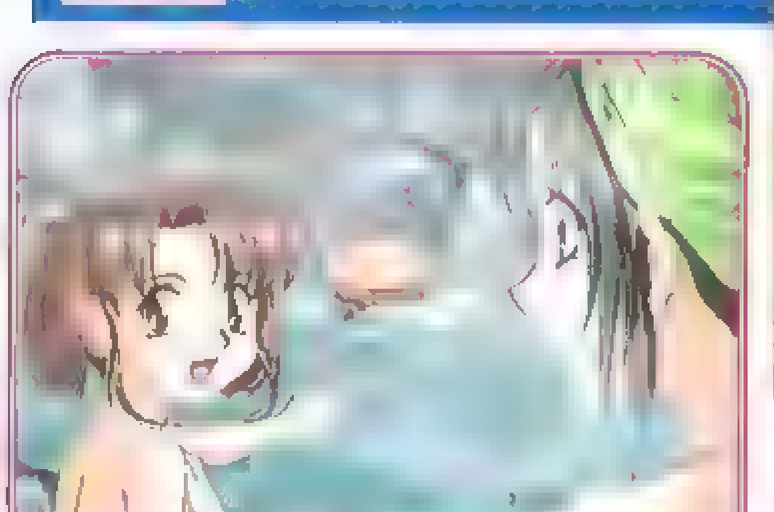
界港奇遇

往北過橋爬過「三國山」後，就到達了「島城村」，參觀了一下後就繼續往北趕路。到了「界港」後(在到達界港前，可以先到「大阪城」去，那裡賣的武器、防具都比界港賣的好一點，當然價錢也是比較高囉！)，天心姐說要先去買船票，要我在原地等她。就在天心姐剛去沒多久，突然傳出救命的聲音，好奇的我就順著聲音找了去。「咦！沒有人啊，只有隻狸貓被關在這裡而已」「喂！那位可愛的小姐，不

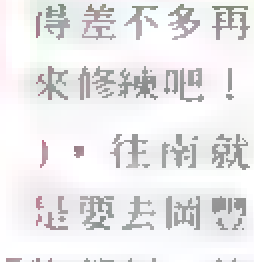
要左顧右盼的，就是妳」「哇！狸…狸貓開口說話了」「先不要管那些了，快放我出去吧！妳要什麼我都答應妳，我可是會變身術的喔」我想了想，於是就把牠放了。「俺叫做綾小路義行，以後請多多指教啦！」就這樣，這隻奇怪的狸貓就跟我一起去冒險了。

大宅裡的事件

乘著船，舒舒服服的到了「小松島」，稍作休息後就繼續趕路。出了小松島往北走會看到一座告示牌寫著北邊有一處「鳴門溫泉」，附近還有一座「阿波修行山」(可以學到更高級的法術，等等級練



哇！有猴子在泡溫泉耶！

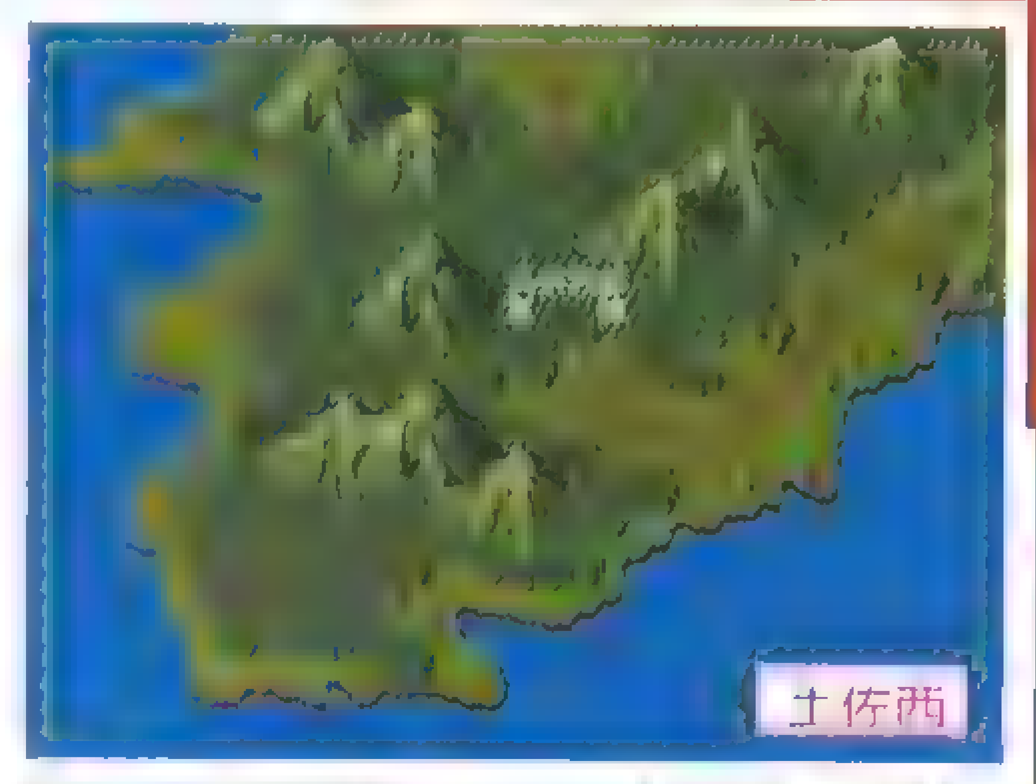


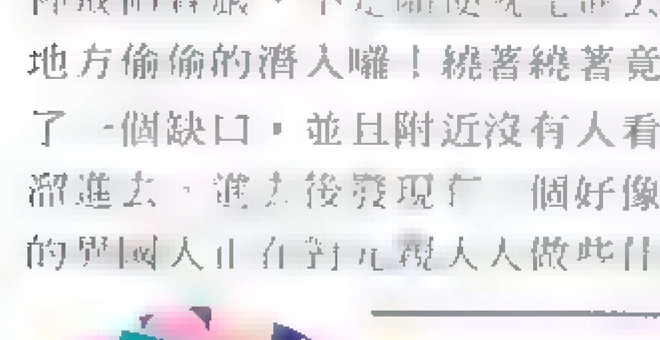
得差不多再來修練吧！)，往南就是要去岡豐城必經的「劍山」了。出了劍山經過「物部村」往西就到了岡豐城。到了城裡頭天心姐就叫我們分頭去探聽一下關於長宗家的情報。在街上問了一下村人(就在城裡頭到處問，等問完了全部的人就會回到集合地點)，得知長宗家目前正在攻打西邊的河野家，天心姐與義行問的也都是大同小異。所以天心姐便決定說要"夜訪"家臣的宅第。在調查的途中，突然聽見了家臣們之間的對話，聽到一半的時候，這時房裡突然傳出了慘叫聲，我們趕緊衝進去。一看，怎麼有兩隻妖怪並逐步向著我們逼近。沒辦法了，開打吧！(體力各約一千左右，不強，隨便打就可以贏了)。打敗怪物以後，警衛聽到騷動聲而趕過來了，我們只好暫時離開這裡。回到了客棧，討論起剛剛聽到的事，進而決定親自去"拜訪"長宗我部元親。於是便決定動身前往「湯築城」。

湯築城包圍網

異國人－賽西歐

從岡豐城向西走後，遠遠地就看見了長宗家的軍陣(駐軍紮營休息的地方)，在這裡探聽到了元親就在軍陣裡頭。可是這裡戒備森嚴，不是隨便就能進去的。於是只好找個地方偷偷的潛入囉！繞著繞著竟在軍陣的右方發現了一個缺口，並且附近沒有人看守，於是便從這裡溜進去，進去後發現了一個好像是家臣們口中所說的異國人正在對元親大人做些什麼事，於是我們就躲在布幔後面觀察一下。可是這個異國人的感覺太敏銳了，竟被他發現了我們的存在，於是他叫出了兩隻怪獸出來，戰鬥於焉展開(兩隻怪獸的體力都大約750左右，攻擊力也不強。先打敗這兩隻怪獸後，再一起攻擊賽西歐。約攻擊他400左右的體力時，戰鬥就會結束)。打敗了他之後，趕緊看看元親大人有沒有事，也順便從他口中探聽出了他的動向。好了，趕緊向半藏大人回稟吧！

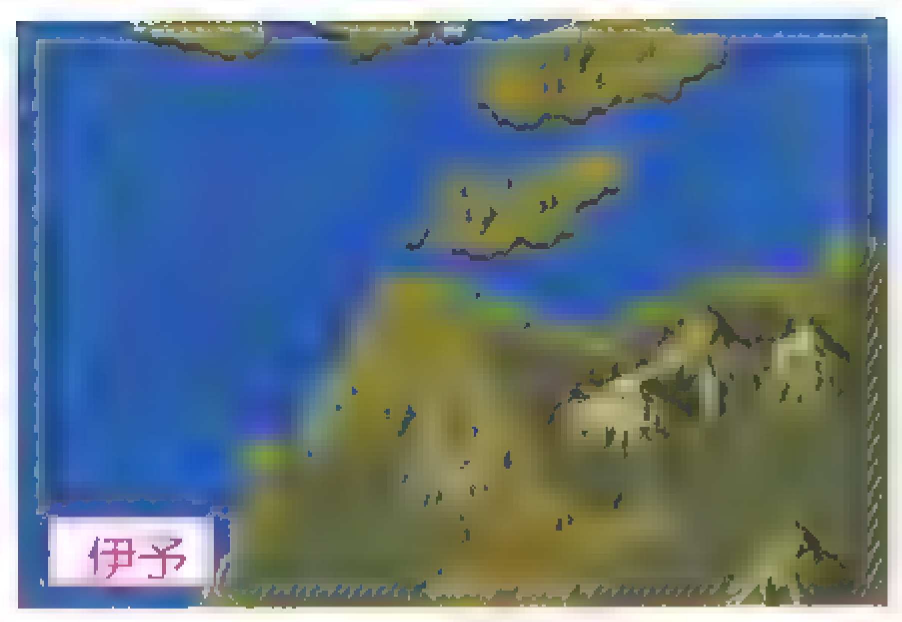




前往淡輪吧！

就在出了軍陣，正想要沿著原路回去時，義行說他知道有一條捷徑，可以比原路早好幾天回到岡崎，就依他的意見出發了。在軍陣外側往右邊走出去後，眼前就看到一座「[illegible]阪山」。山裡頭的路比先前走過的山路稍微複雜一點，真是的，還說是輕鬆的捷徑。出了山路就到

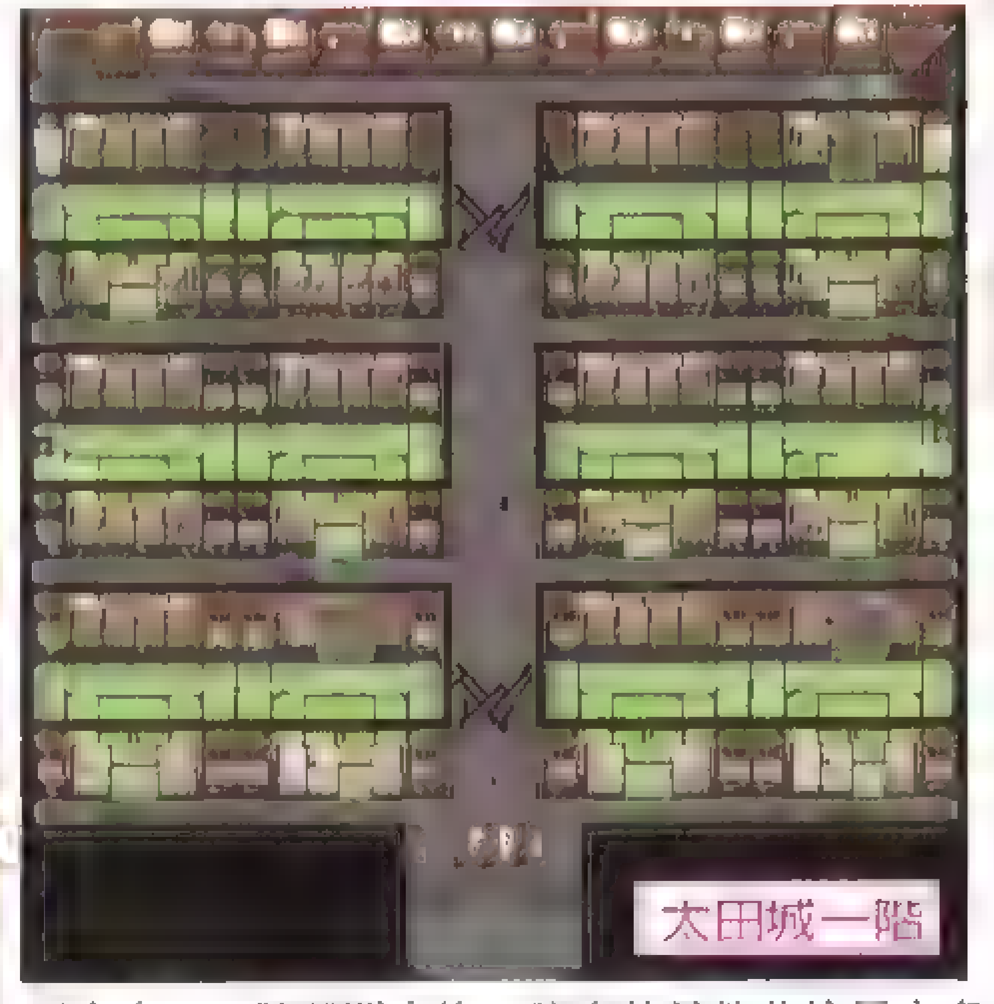
達了「淡輪村」。進村子後只見村中的人都聚在一起不知道在討論些什麼事，靠近一聽，不得了！原來秀吉剛跟雜賀軍剛打起來了。不知道小京她們怎麼樣了，要快點過去看看才行。


伊予

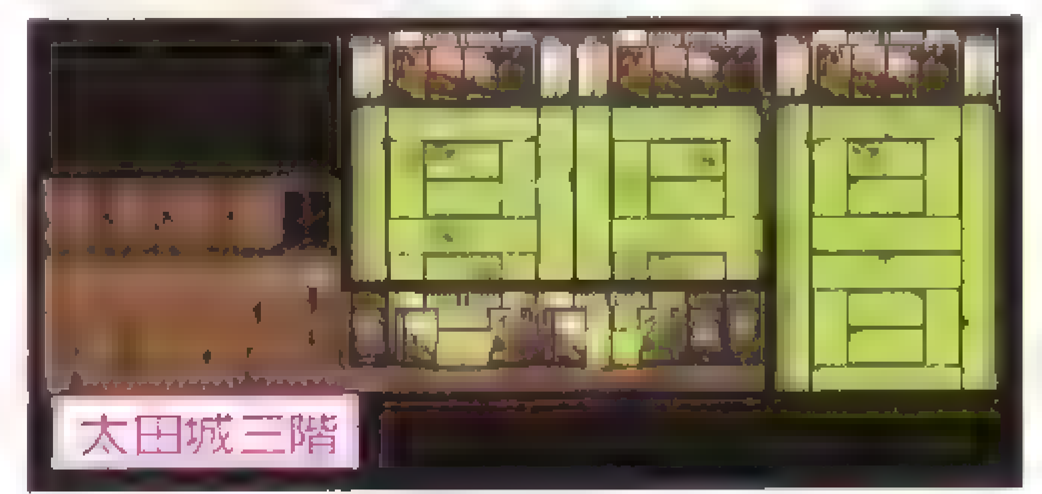
孫一大人與小京的火槍

火速離開淡輪村後往南爬過了「飯盛山」就到了「太田城」（請參照前面紀伊西・和泉南的地圖），只見城裡充斥著打鬥後的痕跡，

太田城二階

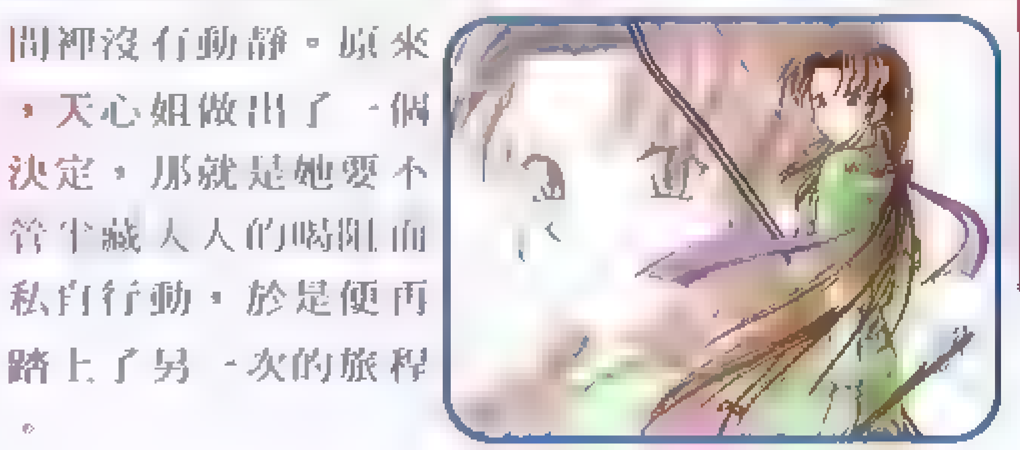

太田城一階

難道說…。於是四處找尋小京的蹤影，在二階的某個房間發現孫一躺在地上，嘴裡說著小京在樓上。仔細檢查孫一的傷勢後，確定他沒生命危險，便急忙的往三階前進。在三樓的房間地上赫然發現了小京沾滿血的火槍，「槍在人在，槍毀人亡」，難道小京已經…。就在這時出現了一位不明人士，一陣盤問之後，確定就是他收拾了小京。正要上前攻擊他時，他竟掉頭就走，只留下了兩隻妖獸在現場，沒辦法了，戰吧！（這兩隻妖獸攻擊力普通，只不過是會用攻擊全體的魔法攻擊我方，多注意一下應該不難打敗。每隻的體力約1300左右）戰鬥結束後，那個奇怪的人也不見了，為今之計只有回岡崎囉。


太田城三階

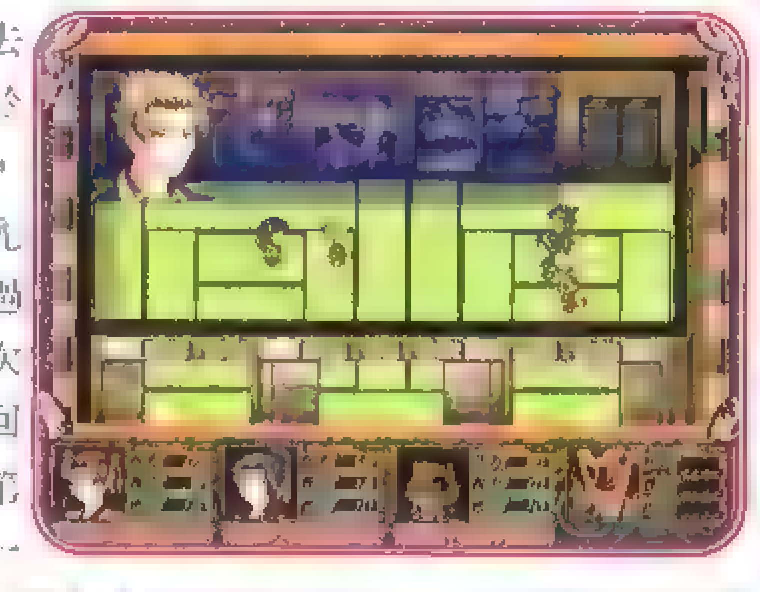
再回岡崎

出了太田城後往右走經過「高野山」到了雜賀，繼續向東走到津港坐船至常滑港，再往東走一陣子就回到了岡崎了。回到了岡崎便馬上趕去向半藏報告這次的任務結果，還有關於雜賀跟秀吉之間的戰事。半藏聽完了我們的任務簡報後，就要我們回去好好的休息，不准我們有任何的行動。回到了天心姐的住處後，天心姐就常常自己一個人關在房間裡沒有動靜。原來，天心姐做出了一個決定，那就是她要不管半藏大人的嚼阻而私自行動，於是便再踏上了另一次的旅程。



潛入大阪城！

出了伊賀之里後，往南走過了橋後轉向西就看到了雜賀。從雜賀往北過了橋爬過二國山，經過葛城村就可看到大阪城就在眼前。在城下町費盡了千辛萬苦，終於潛進去了大阪城裡頭。在城裡頭的二樓及三樓分別聽到了秀吉的家臣在討論一些關於秀吉的怪異行爲，想來又是那些異國人士在搞鬼了。當爬到四階的時候，竟看到了在長宗我部元親身邊的那個異國人，當下一言不合正要打起來時，他卻離開了，只留下他的同夥－四郎。沒辦法，只好先打敗四郎再去追他囉（由於劇情的設定，四郎是打不死的。筆者試過兩次，第一次打了將近十回合才結束，第二次只砍他一刀就結束了，所以說是看機率的）！可是天心姐卻發現打不贏他，就叫我們先逃，她自己一個人替我們斷後。就在一陣強光後，我便不省人事了…。



新的伙伴

當我醒來時，發現我躺在河岸邊，伊夜、義行都在，師父呢？師父怎麼不見了！難道被四郎抓去了。過了一會，加乃姐回來了，她聽說異國人好像跑到九州去了，所以她要去九州看看，叫我們先回宇藏大人那邊。爲了找回天心姐，我決定也要去九州，可是我不知道去九州的路。伊夜建議說去「京都」看看，因爲那邊的異國人滿多的。於是我們從大阪城往北過橋往東北方前進，一下子就到了京都。

在京都可讓河童加入

在京都的右上方找到了異國人的教堂，跟傳教士雞同鴨講了一番，誰是沒什麼下落。出了教堂看到一個女孩子步履蹣跚的走來，還不時地傳出肚子叫的聲音，走了一、兩步就昏倒在路上了。我們把她抬到小溪邊，並拿出食物給她填飽肚子，問她說怎麼會搞成這樣子。問明原委後，知道她叫做由伊，而且目的地跟我們一樣，都是要去九州，於是便一起上路了。

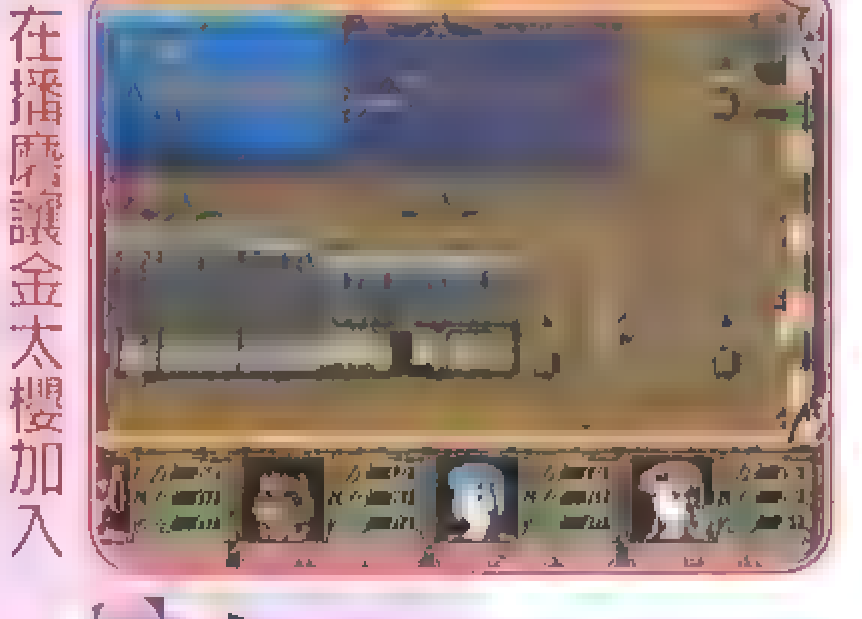
亞　特

稍微整理一下正準備出京都時，突然有一個小孩子把我們叫住，並且還繞著我們打量了一番，真是沒禮貌。原來這個小孩名叫亞特，看情形他也是來西歐那一夥的吧。結果伊夜跟他話不投機半句多，馬上就吵了起來，亞特一氣之下就叫出了怪物並且朝我們攻過來，又只好開打了（亞特會叫出兩隻紫幽靈，體力各約300，紫幽靈的特殊攻擊會使人麻痺，要小心！而亞特的攻擊力滿強的，幸好他一次只能攻擊一個人，只要小心回復體力，穩扎穩打，應該不難打贏。體力約有3000左右）。贏了之後亞特就逃了，算了，還是繼續朝我們的目的地前進吧！

在關卡裡

出了京都往西南方走，經過了「豬名川村」後就到了播磨地區，沒多久就到了「播磨」。看天色也快暗了，於是便在此住一宿了（可先到北方的播磨修行山學習法術，這裡的看守人滿強的，所以學到的法術也是特別的厲害。最主要的，一定要把【真．清流】給學起來，它能讓我方一人體力補个滿，在以後的戰鬥中會常常用到的）。隔天起了個大早，又繼續往西邊趕路了。中途看到了一個村落「吉水村」，想說肚子餓了，就進到村子中看有沒有吃的。在村中聽到了一個消息，那就是在附近很突然的增設了一個關卡，我們想說沒什麼，就繼續前進了，到了關卡後，才知道原來沒有通行證的

播磨・周邊



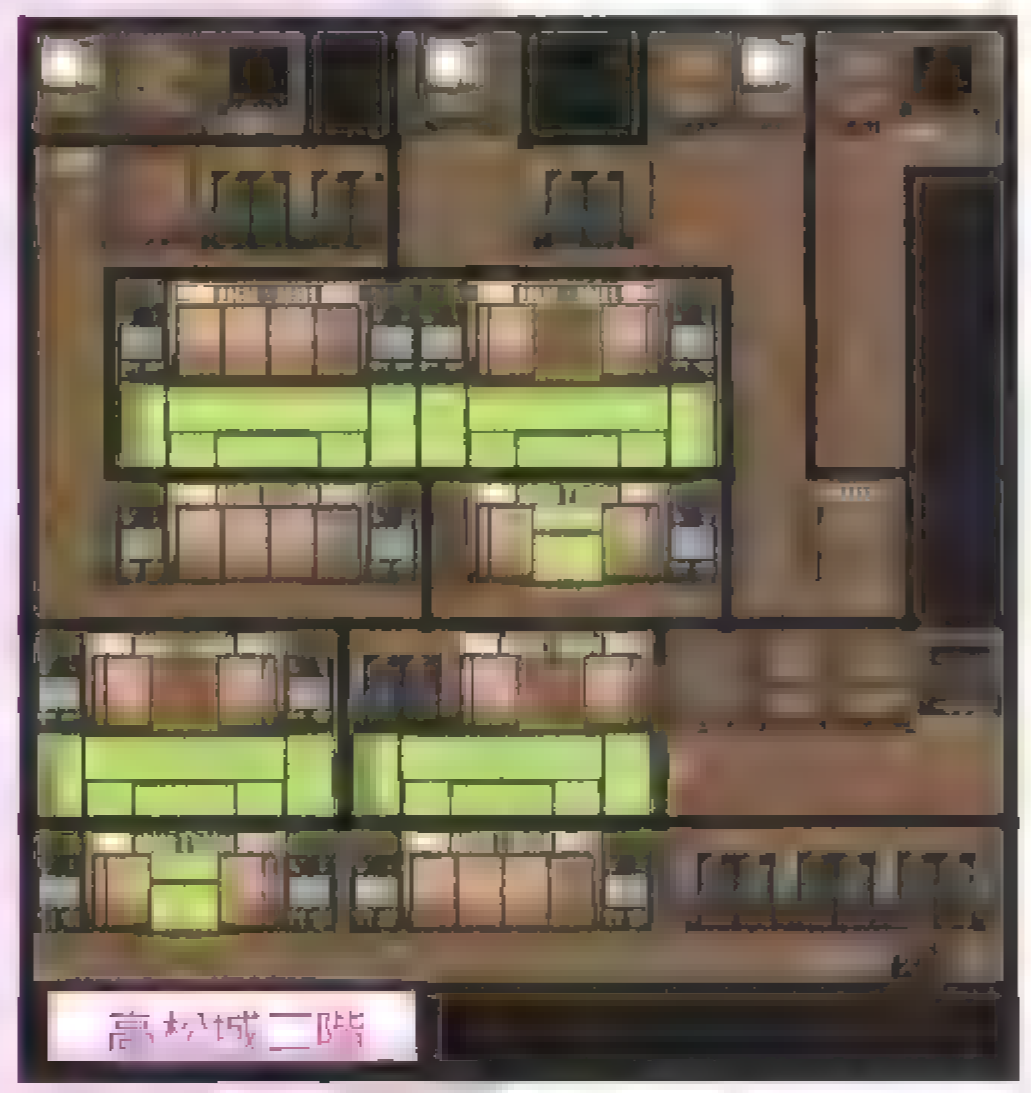
在播磨讓金太櫻加入

話，就別想通過關卡，我們只好另想他法囉！正當我們要折回古永村時，突然從草叢中跳出了一個神秘人。等她揭下頭巾後一看，竟然是小京姊姊，原來她沒死。不過，她好像變得都不認識我們了，而且還說她的任務就是殺了我們，看來是被洗腦了(體力約3000，不難打)。打贏了小京後，她也如同所預料逃了。目前最重要的，就是想辦法通過這個關卡到達「高松城」，於是便先回去古永村。甫一進村，伊夜便看到一個熟悉的身影，那就是加乃姐。說了一番話後，加乃姐也有事先走了，在村中探聽到了經過北方的「妙見山」可以通往高松城，於是我們便朝妙見山前進。

備前・備中

潛入高松城

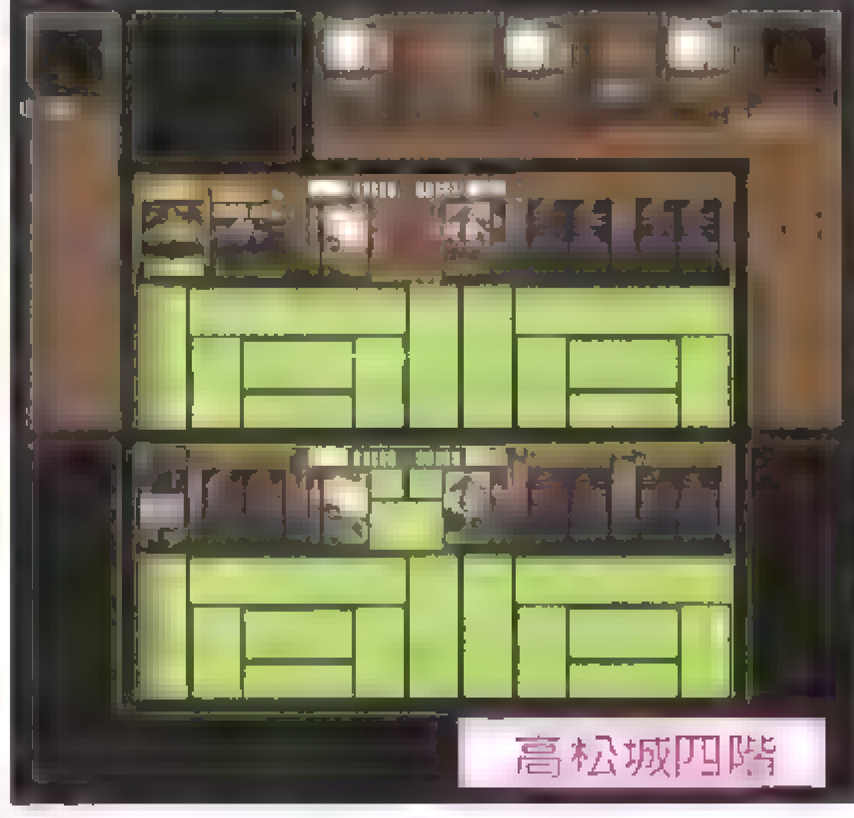
出了古永村向北走一陣子便到了妙見山，進去時就看到了一間破廟在山上，附近又沒有別條路，只好往裡頭走囉。通過了不甚複雜的迷宮後，就直



高松城二階

接通到了高松城裡頭。在城裡頭，一樣是充滿著妖怪，看來這裡離異國人滿近的了，於是我們儘速爬到了最頂層(過程請參考地圖)。在頂層的一間房間裡傳出有人說話的聲音，湊近一聽。原來又是那些

高松城一階



高松城四階

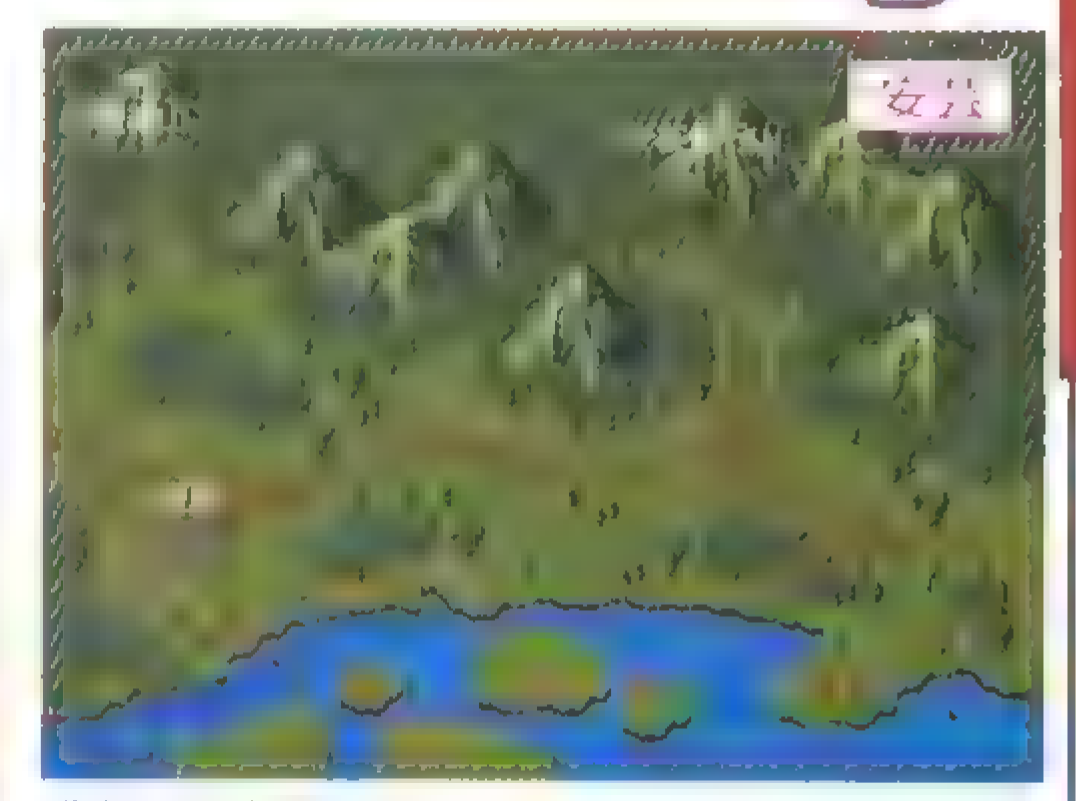
異國人在討論著某些陰謀，這時伊夜再也忍不住衝了進去。此時那些異國人看到由依竟然很驚訝，還大叫：「尤依莉，妳怎麼會在這」。原來她們是認識的，等到她們說了一大堆我聽不懂的話後，當然免不了又開戰了(體力約3200，攻擊也頗強的尤其是那招攻擊全體的風魔忍法術，更是厲害打的時候要多注意)。戰鬥結束之後，她竟然使用更厲害的招

高松城一階

術想一舉收拾我們。就在將使出的時候，小京姐竟然衝過來替我們挨了這一擊，騷動聲也引起了城裡衛兵的注意。這時加乃姐出現帶我們從密道逃走…。在大人那邊，受傷的小京姐正在休息，伊夜也正在跟加乃姐提議說由我們去救回天心姐。說到最後加乃姐也答應了，接下來就該處理一下由依的問題了。這時由依也開始述說她的往事，這般這般(太冗長了，請自行觀看)。於是我們就整裝待發往異國人的根據地—九州出發了。

分道揚鑣

出了高松城後我們就往西走，到了安芸後就看到「廣島」了(在廣島右上方有一座安芸修行山，找個機會去那邊練練新法術吧)。一進廣島，就看到個小女生蹲在路邊哭。原來她生活的村莊被怪物攻擊了，所以她才跑來這尋求幫助，可是卻沒人理她。這時我非常同情她的遭遇，所以想要幫助她，可是這時狸貓大哥卻說她是假冒的，叫她快點現出原形。那個小女孩現出原形後，竟然也是一隻狸貓義行。看到這隻雌狸貓，魂早就飛到九霄雲外去了，竟自告奮勇的要幫助她。沒辦法，既然他心意已決我們只好分開行動了。



全滅的村落

出了廣島繼續向西走就遇到一條河擋住了我們的去路(可以順路到北方狸貓山去看看義行)，於是便到附近的「木戶村」看看有沒有渡船可以過河。可是聽村裡的人說，渡船的船伕好像不知道發生什麼事，整天躲在家裡都不開船了。為了過河，只好去船伕的家看看了(在渡船口右下方的那間小木屋)。原來是船伕的假髮掉了，所以才不敢出門，好心的我便答應幫他找回假髮，不過他說話有點娘娘腔地，令人好不自在(要先換成武士裝扮跟他說話，他才會理你)。於是我便在村中東找西找，終於在村裡的北邊過了一條小溪(要換成忍者裝扮)的民房中找到了他的假髮(在村中還有另外一頂，可惜都不是他的，不

過看他被上去的樣子還滿好玩的）。找回來後，他終於肯出門工作了於是我們便坐了渡船到對岸的「湯田村」。出了村莊繼續往西走來到了「菊川村」，進去一看，竟然滿地都是屍體，怎麼會這樣呢？就在這時，前方傳來了武器交擊聲，靠近一看，有一個人正在跟妖怪作戰，於是我們也過去幫忙了（攻擊力不強，體力也只有2800）。打完了以後，我們詢問說她怎麼會在這，又這村莊怎麼會變成這樣呢？原來她叫做《渡瀨靜香》，出門旅行是為了找她哥哥，而且他哥也是我們在找的異國人中的一份子，於是她便加入我們了。當要離開村莊時，突然聽到了小孩的哭聲，東翻西找之下，終於找到了一個小女孩，名叫妮妮亞。看她無親無故的，於是便帶著她一起上路了。

來到下關

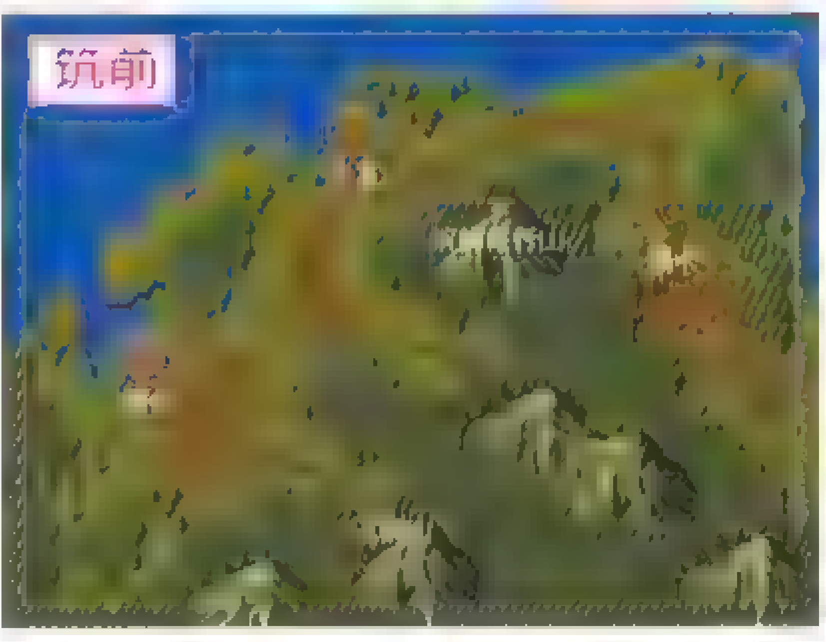
往西走來到了「下關」，這裡的渡船可以載我們到九州去。不過，伊夜提出暫時把妮妮亞寄養在這邊，以免以後我們在戰鬥時會無法兼顧到她。於是我們便在鎮中的北方找到了一間寺廟，詢問住持說可不可以收養這個小孩。起先住持也很歡迎，不過當他看到妮妮亞是異國人的小孩時，馬上急著趕我們走，難道是異國人的小孩就不行嗎？沒辦法，只好帶著她一起走了。

理想的國度

找到了港口後，就直接坐船往「小倉」出發。在船上時，由依陪著妮妮亞在看海，此時由依有感而發的說：「難道這世間沒有一個可以包容外貌、語言、文化的地方嗎？如果有的話，那又是在哪呢？」。到了小倉一下船，靜香突然有所發現，前面那個人不就是靜香的大哥－四郎嗎？我馬上衝上前詢問說：「你把天心師傅帶去哪了？」，可是他好像有急事似的，二話不說的就走了，並叫出了忍者把我們包圍起來，我們只能眼巴巴地看他離去了。這時靜香說跟他在一起的人她知道是誰，那就是博多的的富商－島井宗室。於是便馬上出發往博多找天心師傅的下落

前往博多

出了小倉往西南走就到了「博多」（途中會經過筑前修行山，可練到更高級的法術）。進去後我們就直奔島井宗室的店舖（進博多後直直往上走正上方那一家大店舖就是了）表明來意後，掌櫃的就說現在島井出發去小倉了，數日內不會回來。好不容易來到九州，於是便建議說在這附近逛逛，傍晚時再到客棧集合，各人於是分開去晃了。我就在鎮上跟村人閒聊（在還沒進鎮中的路口往右走，可以遇見名聞天下的石川五右衛門喔！不過跟他說話都不理人），看看時間差不多了，於是便回到客棧（只要把全鎮的人都問過一遍，就會自己回到客棧了）。到了客棧之後，大家也都回來了，閒聊中發現這裡有位泉巫女非常出名，那個泉巫女會不會就是以前跟天心師傅一起冒險的小泉姐姐呢？於是我們決定明天去拜訪一下。



太宰府神社

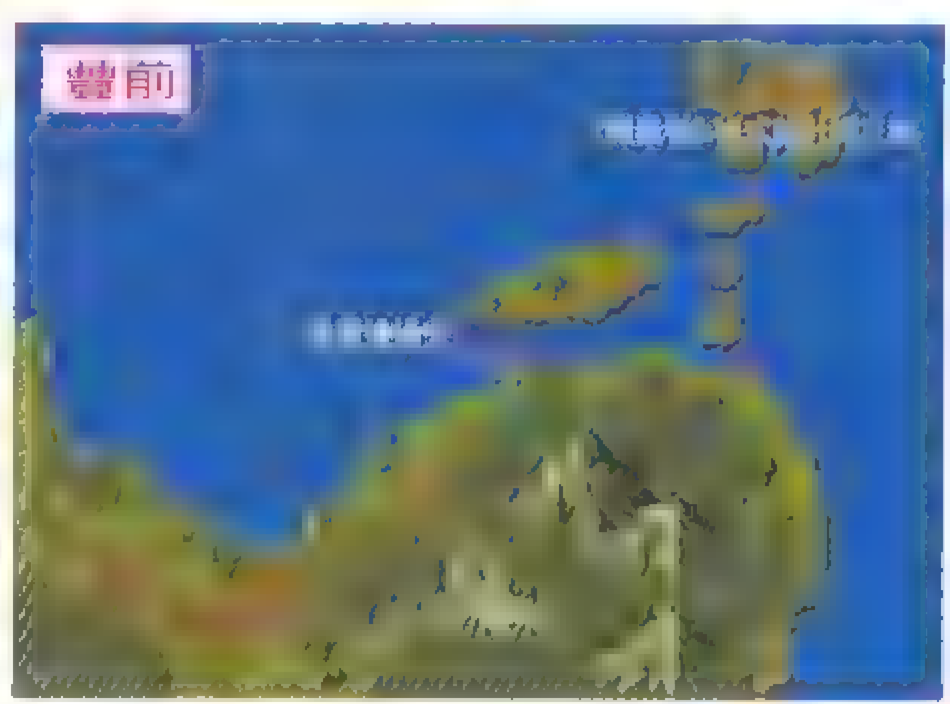
隔天，我們便出博多往東南走到了「三郡山」，聽說太宰府神社就在這座山上。經過了一小段山路後，終於到達神社了。沒錯！泉巫女果然就是以前師傅的伙伴－小泉，表明身份及來意後，小泉姐也沒辦法幫助我們什麼，只叫我們依自己的想法行動。在這邊休息了一夜後，隔天我們便趕回博多去了。

四郎的下落

回到博多後就再去看說島井回來了沒，這次，島井宗室終於回來了，並且說出了四郎的下落。原來她回家去探望雙親，於是我們也馬上出發往「府內」去。

靜香家裡

出了博多往東北到小倉後轉東直走再向南就看到關卡了，經過關卡後就到了豐前地區。往東走會看見「別府溫泉」(可以進去泡一下)，在別府溫泉的北方有一座開發者&程式設計師之城，裡頭有不少小秘密喔！去逛完之後繼續往南走就到了靜香的故鄉—府內。一進府內，找到最大的房子就是靜香她家了。進入後在走廊上遇到了四郎，看來他好像又要出去了，我趕緊向他討回天心師傅。他說：「想討回她的話，就到阿蘇山來吧」，說完他也就走了。為了要回天心姐，我只好向「阿蘇山」前進了



隱藏的開發室

阿蘇山山頂

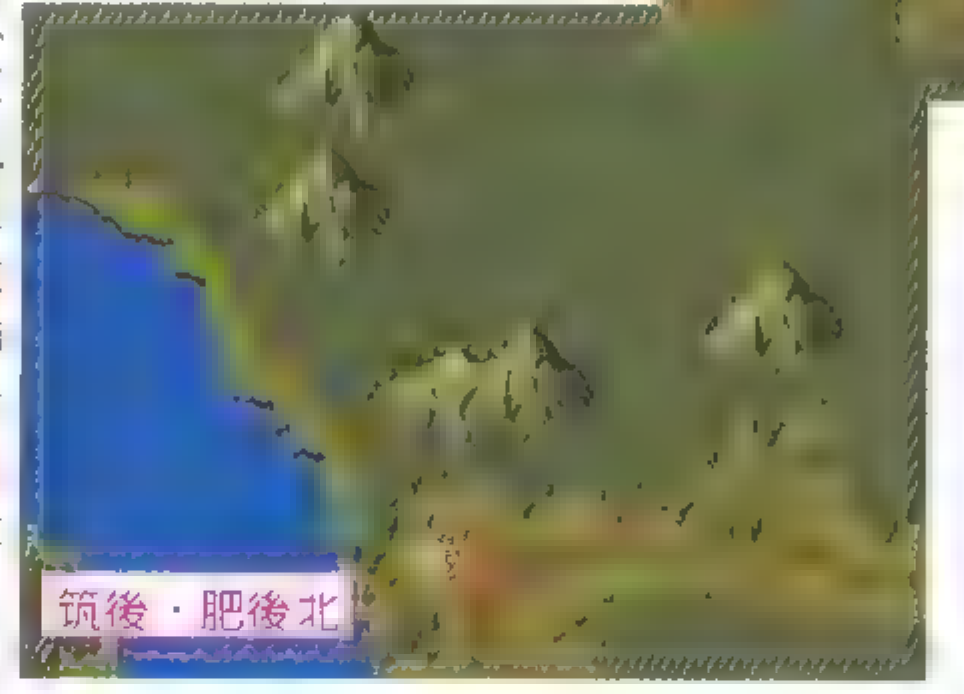
阿蘇山就位於府內的左下方，不過中途還得經過一座九重山，而過了還算複雜一點的九重山後，就可以往阿蘇山前進了(在阿蘇山的右側有一座豐後修行山，裡頭可學得地、火、水、風四種屬性的究極魔法，也就是叫出四種屬性的召喚獸攻擊敵人，很強，一定要練。此外還有一招神威光，一次就會耗盡所有的術力，是最強的的攻擊魔法)。到達山頂後，四郎早就在山頂等候多時了，我馬上問說天心師傅在哪，四郎也很爽快地把天心姐叫出來了。只是，天心姐也跟小京姐一樣被洗腦了，並且還向我們攻過來，在百般不願下也只好開打了(天心的體力約有3500，而且每次的攻擊都是使用必殺技，要小心自己的體力)。打敗天心姐後，她也不知道跑哪去了只好再度出發去尋找她的下落了。

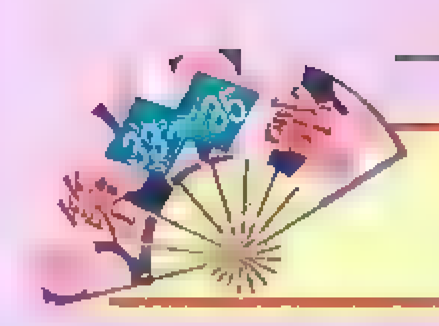
肥後東・豐後

大夥都忘了他倆的名字

出了阿蘇山我們繼續向西走，走到底就到了「隈本」。

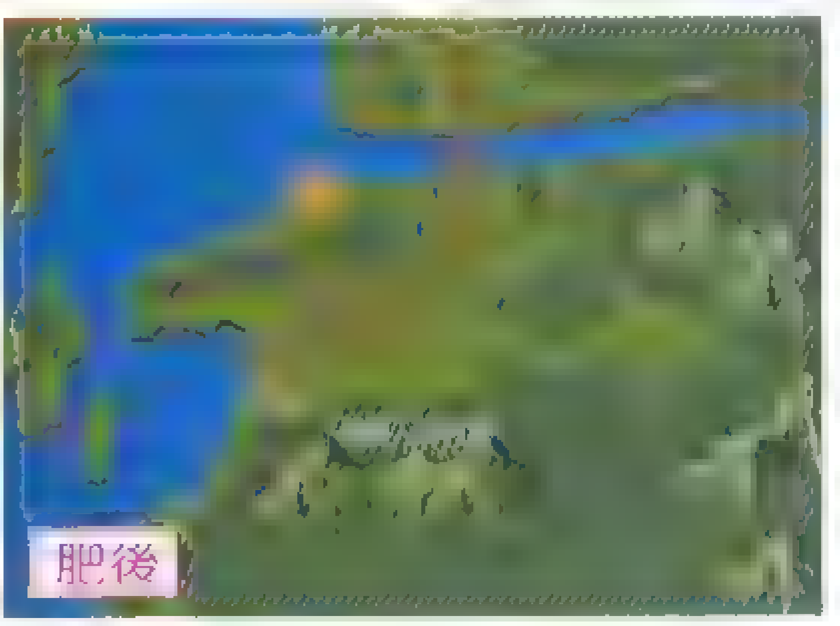
一進隈本，就看到了賽西歐以及亞特這個小鬼，而他們也發現了由依就是尤依莉，並且想強行帶走由依，就在這時，瑟利斯即時出面制止了這場即將爆發的戰鬥，並叫亞特他們倆個人先走。和瑟利斯對談了一會，她就叫由依說現在最好還是不要出現在奧狄姆的面前，因為它可能還會再度利用由依，說完後他也離開了，我們只好繼續在這邊追查天心姐的消息





警　告

離開了限本，我們繼續往南走到了「八代」。這時伊夜說有點累，想找間客棧休息，於是我們便在這過夜了(一定要去客棧住宿，不然劇情不會出現)。到了半夜，我睡到了一半突然睡不著，這時我發現由依竟然不在了。我等了一下她還是沒回來，於是我便把伊夜叫醒，跟他說了由依的事，當下便決定大家分頭去找。我出了八代後就看到由依跑到了旁邊的樹林裡，我也就偷偷地跟在他後面。沒想到她竟然是跟瑟利斯在這邊密談，談的是關於奧狄姆的事。原來奧狄姆已經被人控制了心神，難怪會做出這一連串瘋狂的行徑。此時靜香帶著妮妮亞也來了，伊夜也隨後就到達。這時伊夜的情緒好像很激動，說由依違反了約定私自行動，說沒幾句伊夜就昏倒了。我緊張的跑過去看「哇！好燙！」伊夜好像發高燒了。這時從旁邊樹叢中跑出了一位異國人，他看了伊夜後就叫我們到他的村莊去，那邊有醫生可以治療她，於是我們便跟


肥後

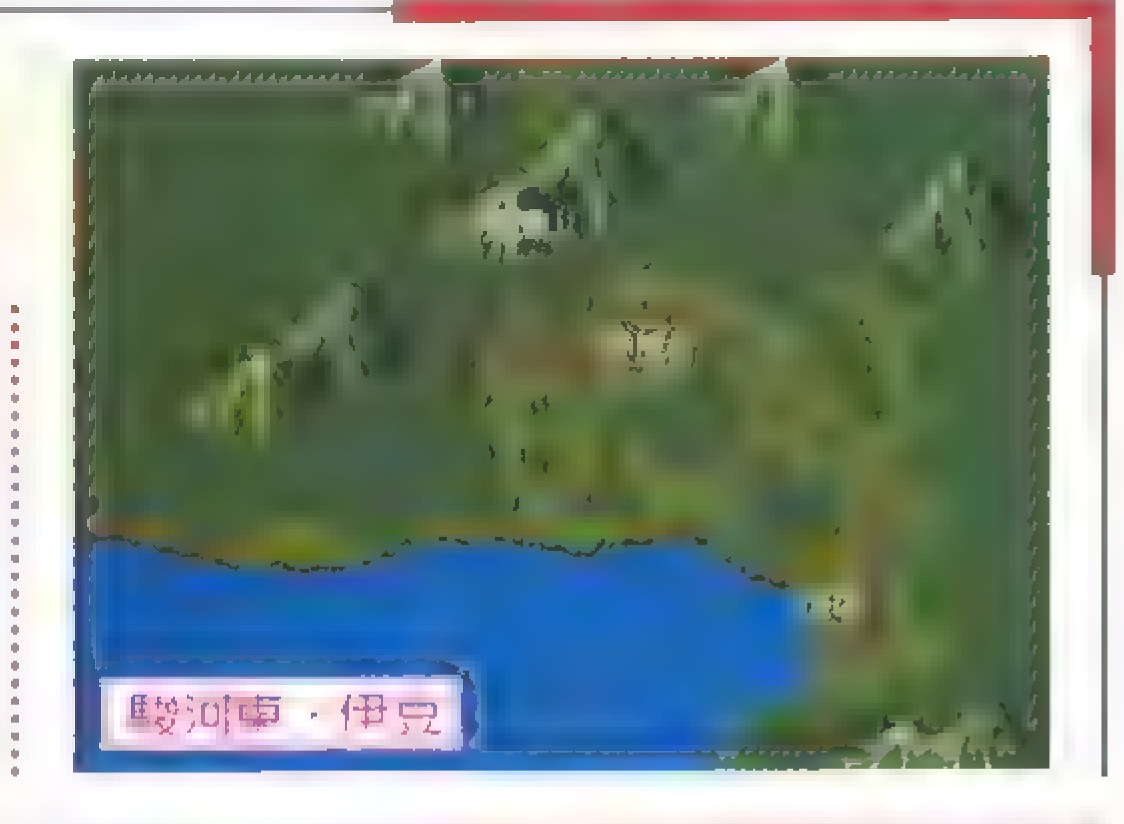
著他到他的村莊去了，進了村莊一看，怎麼全部都是金髮藍眼睛的異國人，原來這裡是以前由依所住的村子。我們去拜會村長後，雖然有一點波折，不過最後村長還是為我們治療了伊夜。在與村長的談話中，我們知道了奧狄姆目前正在富士山，終於有了一點找尋天心姐的線索了。隔天，伊夜的病也好了，於是我們便離開這裡回八代港。

八代港裡

回到了八代，正想坐船出港，這時半藏大人的手下出現了。他帶來了半藏大人的口喻，他說關於我們這次不聽指令擅自行動的事由於是初犯，便原諒了我們，但不能再有下一次。除了這件事外，還帶來了新的指令，那就是要我們去富士山破壞異國人的行動並救回天心。聽完了半藏大人的指令，我們也就馬上坐船往富士山前進了。

怪里怪氣的村莊

在港口選擇往「沼津」，船於是便開到了位於「駿河東・伊豆」的沼津港。出了沼津港往北看到了一個村莊，想說在這邊休息一下好了。沒想到一進去村人便說我們之中有魔鬼的小孩便拔腿就跑，連小狗看到也落跑了。這下連休息的地方也沒了，這時在道具屋旁邊看到了一位神秘女子，她指引我們說可以到旁邊「愛鷹山」的愛鷹寺暫住一宿，於是我們便往愛鷹山出發。

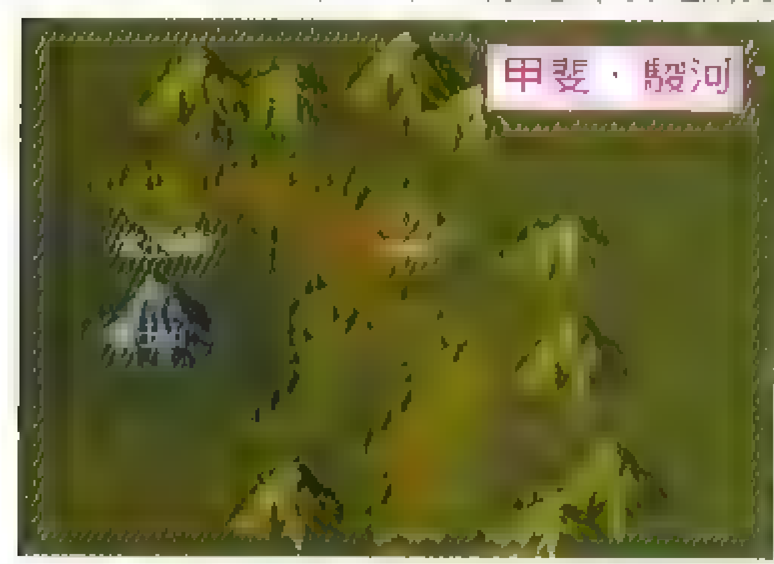

駿河東・伊豆

覺　醒

爬到了山頂，果然有一座很破舊的廟，為了休息只好委屈一下囉！到了半夜，突然被外面的吵鬧聲吵醒，到底是發生了什麼事？只見外面有一大群的村民正向這間破廟而來，這時村民中走出了一個人，她不就是在愛鷹村指點我們來這邊的女子嗎？只見她換了裝扮，這時由依也認出她了，她就是亞特的姊姊－萊夏。此時妮妮亞也被外面的吵雜聲吵醒而走了出來，村民看到了妮妮亞後情緒也激昂了起來，直嚷著殺掉魔鬼。這時妮妮亞好像想起了什麼，整個人開始變得不對勁，隨著村民們越來越激動的吶喊聲，妮妮亞也也變得越來越怪，終於忍不住爆發出來了，村民全在一瞬間被妮妮亞發出的光線波給殺了。為了阻止妮妮亞再瘋狂下去，只好出手了(跟打四郎時一樣，打到一半戰鬥就會結束，筆者第一次打了體力3700左右就結束，第二次就全體防禦，想看說什麼時候會結束，沒想到才第一回合就結束戰鬥了，所以說也是有機率地)。妮妮亞受傷後軟癱在地，幸好沒有生命危險，不過還是趕緊下山帶她去看大夫。

第39話 與妮妮亞道別

出了愛鷹山繼續往北前進，在富士山旁我們看見了一個村莊－「山中村」。在村裡我們找到了大夫，在一番哀求之下，他總算答應幫我們治療妮妮亞，為了不耽擱任務，我們就先把妮妮亞寄養在這邊療傷，而我們就繼續往富士山前進了。



第40~42話 富士樹海

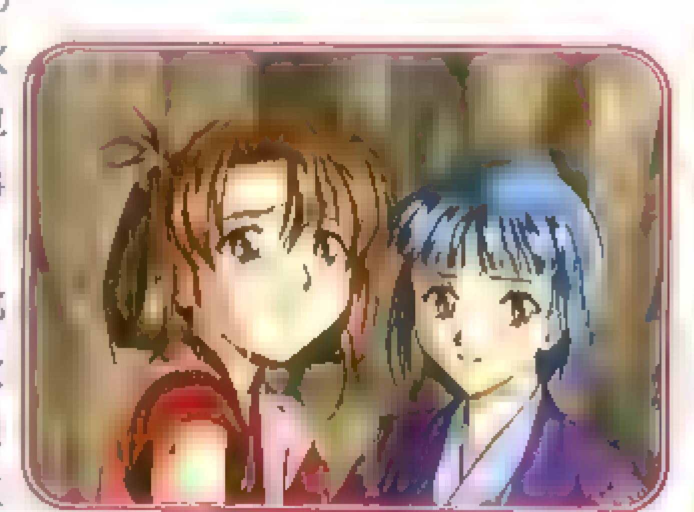
往西北方走就可以看到樹海入口了，不愧是敵人的大本營，出現的怪物都特別強，是個練等級的好地方(在這邊要注意一點，在樹海裡如果走錯了叉路，就會回到樹海的入口，以下就是通過樹海的順序。《入口→右邊盡頭往下→往右通過盡頭→往右通過盡頭→右邊盡頭往上→往上→往左通過盡頭→往左通過盡頭→看到往上的路走進去》，只要照以上的順序就可通過樹海了)。通過了樹海就看到了帶特，在他和由依說了一些話後，賽西歐也出現了，由於兩方的立場不同，於是又打了起來(帶特體力約3000，賽西歐體力約3200，帶特比較喜歡用武器攻擊，偶而放個法術，而賽西歐則是專門放攻擊全體的法術，老話一句，多注意自己的體力就可以輕鬆獲勝，畢竟這款遊戲的戰鬥並不是很難，屬性的分野也不明確，一路斬到底就對了)。

打敗了他們倆個後繼續往前進，前面就是富士洞窟，想必裡頭就是最後的戰場了。進去後走了一段路，在某個較寬廣的地方遇見了梅威。說了一些話後免不了又打了起來(梅威的體力約7300，攻擊方式全是靠法術攻擊，大部分都是攻擊全體的法術，算是個滿棘手的對手)。戰鬥結束後就繼續再往前進，中途拿了幾個強力的武器以及防具之後，終於深入富士山的底部了。這時瑟利斯又出現在我們的眼前，原本以為又要大打出手了，沒想到他竟然反過來幫助我們，叫我們一定要令奧狄姆清醒過來，看來最後的決戰就要來臨了(這時跟瑟利斯對話的話，可以回復體力、技力、術力及所有狀態，並且可以記錄)。

第43話 最後之戰

跟瑟利斯分別後，我們就直衝奧狄姆所在的地方。沒想到天心姐竟然在這邊，看來傷得不輕。在我忙著照顧天心姐的同時，由依也衝出去勸奧狄姆。沒想到奧狄姆竟然不認識由依，看來他果然是被別人控制了。「凡是阻撓我計劃的人，都得死！」，我們就這樣開戰了(奧狄姆的體力約4700，除了普通攻擊之外，還會使用一些攻擊全體的特殊技巧。最好是在之前把等級練高一點，不然隨時會有全滅的危機)。

擊敗了奧狄姆後，奧狄姆也清醒了，以為事情就這樣結束，就在這時，四郎突然出現在奧狄姆身邊並砍了奧狄姆一刀，原來真正想控制全國的人是四郎，在靜香的勸說下他還是不知悔改，只好再度開戰了(四郎的體力約5000，攻擊模式及威力都跟奧狄姆差不多)。



打垮四郎後，他竟然還想發動魔神像。這時萊夏出現阻止了四郎，以為得救了，沒想到更大的危機正等著我們。原來奧狄姆就是被萊夏洗腦控制的，而且萊夏的意圖並不是控制全國這種小事，而是想毀滅世界。為了世界，我們又只好挺身而出了(起先是打《魔王・賽菲羅斯像》，它的體力有10000左右，攻擊是採各種攻擊全體的魔法，我方每人損血約150。打它的好辦法就是先放法術【光琳熱波】來降低它的物理防禦力，再慢慢的長期奮鬥)。

打敗賽菲羅斯後，接著萊夏就出現了，完全不讓你有休息的餘地(萊夏的體力有12500，攻擊模式跟賽菲羅斯差不多，可是威力就差多了，我方每人損血約250左右。攻略方法沒什麼好說的，就是長期奮鬥的模式，邊打邊回復體力就是獲勝的不二法門。有鑑於此，在進入最後的決戰地時，最好把等級提升到30左右比較保險，且身上的回復道具要攜帶完全，不要忘記裝備替身玩偶喔！)。打倒萊夏後，就等著看最後的感人結局畫面了。

攻略地 Solution

★信長之野望★

信長之野望 烈風傳

與朝廷的關係愈好，派人去討封官位愈容易成功且受封的官也會比較大。除了可以向朝廷要官位外，還可以利用它來降低別的大名的威信，或者讓自己侵略別國師出有名，所以和朝廷建立好的關係是很必要的。

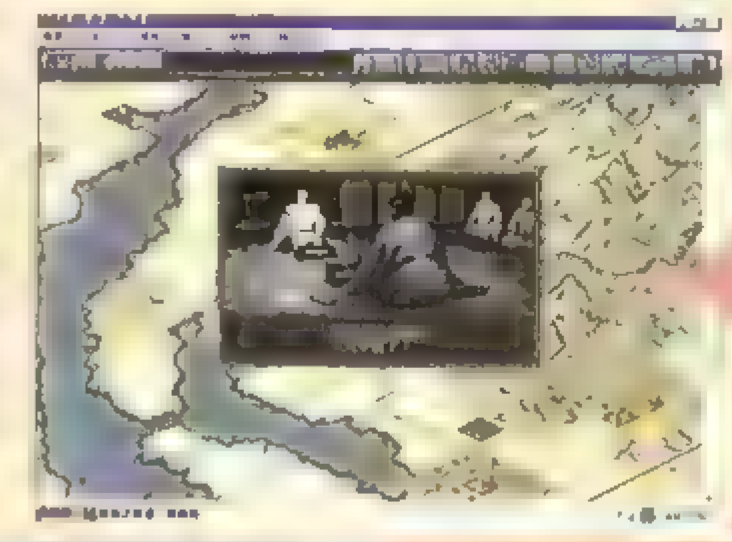
利用朝廷的討伐令，讓我方軍團以勤王的名義出兵

而要提高與朝廷的關係，唯一的方法就是進貢（金錢外交）。一般來說，進貢的金額不能少於1300兩，不然會沒有效果（隨著送錢武將的政治力高低，會有些微上下波動）。當然一次給的錢愈多，雙方的友好度也就會提昇愈高。不過，如果從經濟效益觀點來看，慢慢給的方式，是比一次給很多來得有價值。因為好比一次給1300兩左右，兩方的友好度大約會提高9，而一次貢獻最上限值10000兩所能達到的效果，約略是

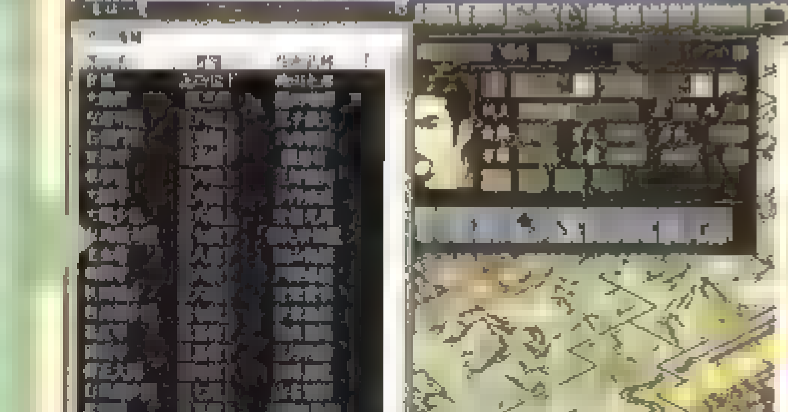
40～50。是故，將10000兩多分幾次給，所提昇的友好度將會超過一次輸一萬兩的情況。但到了遊戲中後期，也許您旗下的許多城堡早已經變成錢滿倉的情況，什麼3000兩、5000兩的早不放在眼裡。那此時，您就乾脆一次給一萬兩好了，雖然效果較差，但卻因而省去不少功夫。

官位多少不嫌多

官位除了可以用來提高您本身的威信值，還可以當做寶物來賞給屬下。換言之，擁有的官位是愈多愈好，那要如何才能獲得新的官位呢？第一點當然是要增加你所統轄的城堡數，再者，則是提高與朝廷的關係，最後則是藉由戰爭勝利，來增加本身的威信值。當你統治的上城堡數又增加了2、3座或者威信值又提昇了30、50後，請試著把與朝廷的關係拉抬到200（每次對朝廷有要求且成功時，與朝廷的關係就會下降），並在之後派遣使者向天皇要求新的官位



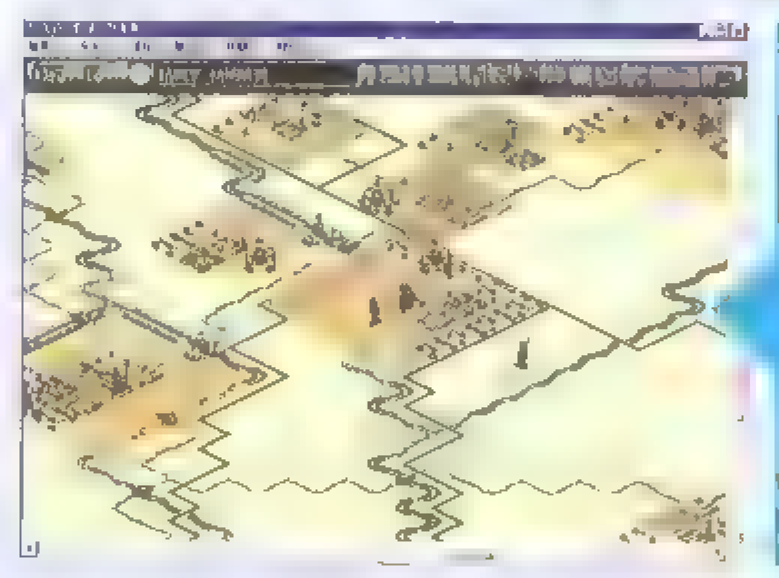
（當您選定某人出使後，他會說出預測此行是否成功的話，通常都很準，所以您最好聽他的）。



爲何要在上城堡數或威信值增加一點點時，即展開求官之路呢？原因是，如果您等勢力大大提昇才派人去朝廷，雖然一定會獲得成果，但往往官位卻會三級跳，而使您漏掉許多得到小官位的機會，當然您也減少了許多官位可以用來封給下屬了。

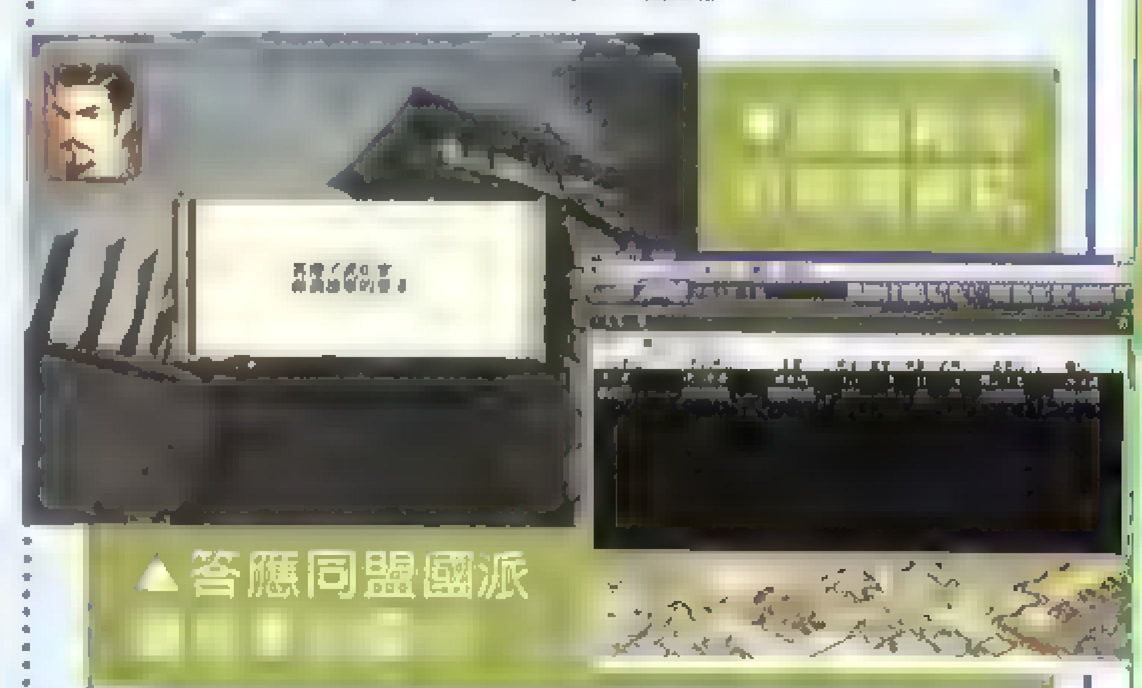
慎選同盟伙伴

在「信長之野望－烈風傳」中，要獲得最終的勝利，除了擁有全部城堡外，還可以用外交的方式來進行同盟統一，所以如果想快速達成霸業，不妨利用這個方式。當玩家一旦與遊戲中的其他大名結盟後，理論上他們很少會主動背棄您，同您毀約的。所以如果我方的某些城堡附近都只剩盟軍的城堡時，就可以將那些城堡的火力（如：武將、軍馬等）都集中到其他前線城堡。此外，當我方軍力不足時，也可充份利用求援指令，藉此讓敵方的兵馬前來替我方打前鋒，使出一套陳友諒打天下，朱元璋做皇帝的招數。



插著各方勢力旗幟的國土在地圖上交兵

由於己方的威信值會受到同盟夥伴的影響，所以在遊戲之初，如果您是選擇弱國寡民的君主，爲了可以發展迅速（當威信值高時，敵方的武將、獨立勢力都容易投降；外交指令容易成功；旗下將領不易叛變），最好找一些威信值高的大名，與其建立同盟關係（您的威信值只會受同盟國中，威信最高的那個影響，所以如果已經有一個威信很高的盟友，可以不必爲了增加威信值，而去找那些威信低的人聯盟）。



▲答應同盟國派

當您真的將同盟國以外的城堡全部拿下後，也許會納悶，爲何不像之前所述，就此完成統一霸業，其原因是因爲您尚未將上公遷移至室町皇宮。當您把大名的據館移動到皇宮後，才能收到由皇上頒佈的冊封令，待您收受了征夷大將軍的封號，還須等此回合結束，才會看到最後的勝利畫面。

終於被封為最高榮譽的征夷大將軍了

攻略秘笈 Solution

★信長之野望★

霸王之路

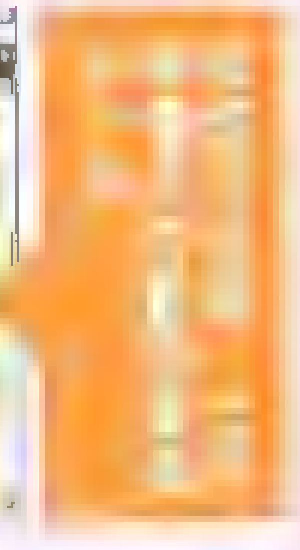
同盟也許可以讓您快速獲勝，或者可集中全力只對付某些敵人，不過，如果您是屬於那種死硬派（像筆者就是），非得要實的將所有城池拿下，才會有完成遊戲的感覺，那同盟對您也許就會有一些壞處。因爲盟國通常不會主動毀約，且在同盟的情況下，您是沒有辦法攻擊他們，所以要打同盟國，一定要先和他們解除約定。但遺憾的是，不管在兩方的友好度多少之下，只要是您先提出毀約的，您旗下的許多武將，都會因此對您不滿，而造成忠誠度降低。

發動戰爭，是獲取城池最直接也是最殘忍的方法，當您的威名與勢力漸漸壯大後，有時候，您是可以不費吹灰之力，以不戰就能屈人之兵的。對於那些只剩一個主城堡與少許將領的大名，透過政治力高的使者遊說，他是有可能會放棄困獸之鬥的。至於其他盤據在某些副城堡的獨立勢力，更可以用外交的方式讓他們加入我方。不過，要注意的是，只有在我國勢力周圍內的獨立勢力，才有可能投降我們。不論是獨立勢力或者是其他大名，當他們一被降伏後，許多原屬他們旗下的武將，都會因此變成浪人，所以請記得要趕緊重新錄用。

後勤補給的重要性

戰鬥前，儲存足夠的糧食、金錢、彈藥似乎是戰勝的最基本條件，在本遊戲也不例外，想要擁有強大的軍隊，必得要有強大的軍需供應部隊。是故，在遊戲之初，讓所有武將都參與開發是有必要的，待內政發展到一定程度，金錢、糧食與士兵數都累積到7000左右，再開始攻擊別人，會有較大勝算，且我方原本的城堡又不致上演空城計。

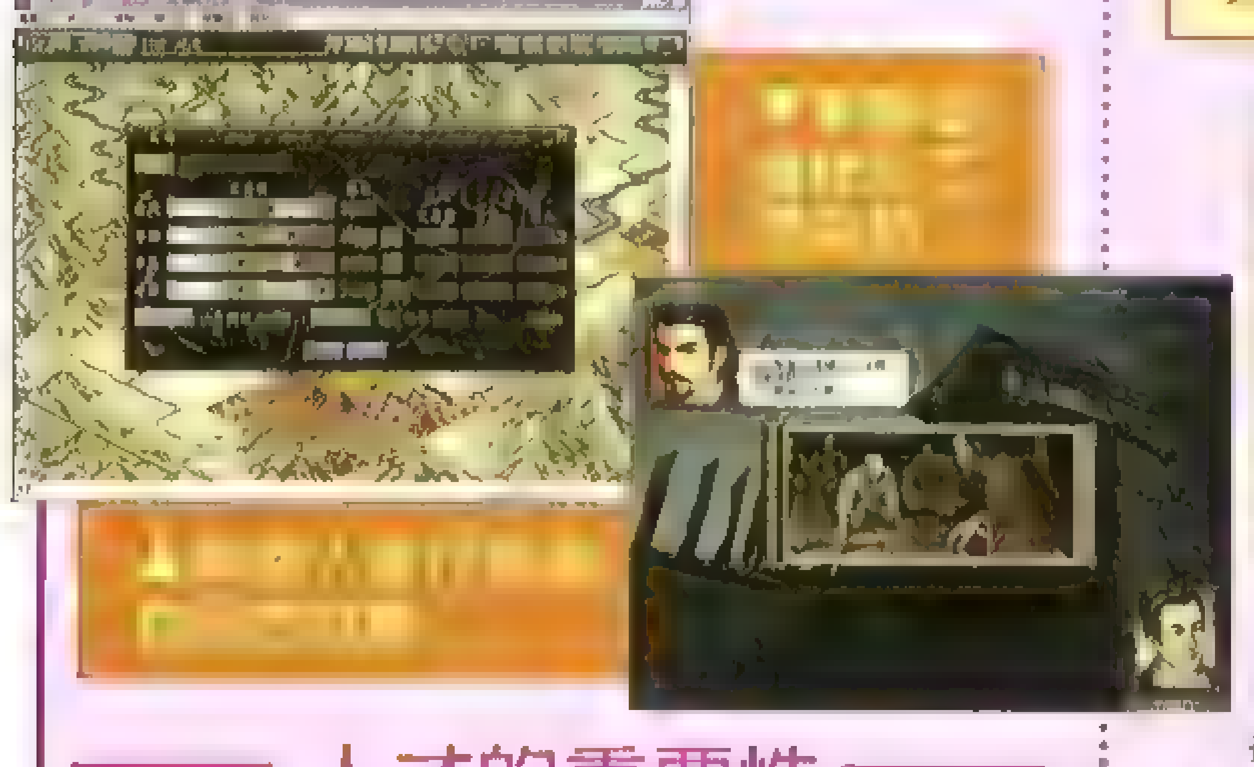
安排優良的開發順序與參與工作的將領



在烈風傳中，運送軍需不再像從前一樣，只須派遣輸送部隊即可，這次還必須讓軍團來護鏢。而由於軍團的行軍速度不算快，所以將個運送過程，會耗到頗爲漫長的時間。因此，當我方的戰線與大後方愈來愈遠時，就可以開始委任那些位於內地的城堡，讓它們專門發展內政，把原來的村落改成稻田或城鎮，並將錢糧運往前方。至於另外那些位於煙硝地帶的城堡，則主要負責生產士兵以及建設堅固的防禦工事。

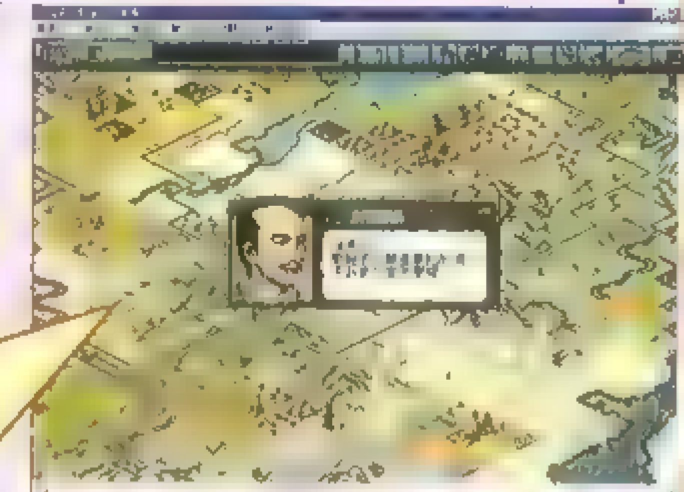
不放過任何獲得槍枝的機會

火槍兵雖然防禦力很差，但如果不直接接觸敵軍，而是躲在後排射擊，那他們的攻擊力可說是相當不錯，尤其是對於騎兵來說，更是所謂的天敵。想當年，織田信長就是利用多段射擊的戰術，擊垮了號稱戰國最強軍隊的武田騎兵隊。不過，遊戲中的槍枝可說是奇貨可居的東西，所以價格是非常非常的昂貴，但除了向商人購買，其實還有另一種方式可以獲得槍枝。就是當有會製作槍枝的工匠來訪並且我方雇用他時，可以在領地內建造一個洋槍鑄造村，可是有一點要注意，就是每當工匠來訪一次，只能任選一地建造一座鑄造村，而且在幾個月內不蓋，就等於自動放棄這次機會。故只要一有工匠來訪，就請儘速找地方蓋鑄造村，即使您不喜歡或沒機會用到（因為武將的步槍程度都只有D或E），拿來變賣成錢也不錯。



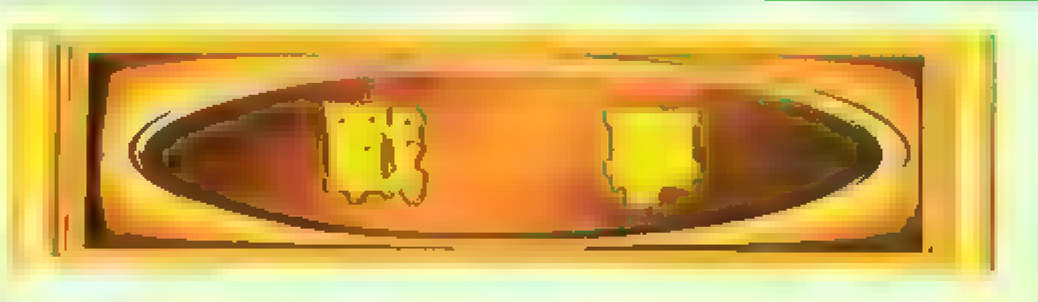
人才的重要性

相對於那些糧食、武器等物質資源而言，烈風傳中其實還有一種更重要的資源，就是人才。沒有好的武將加入，就想完成統一大業，簡直是不可能的任務。所以當領土內有浪人經過時，可要把握機會將他納入旗下。在派人去邀請他們加入時，被派去的人會預測成功與否。如果他表示絕不可能，那真的就不太有機會讓浪人為我們效力，只能等下次有將領主動提出請您錄用他們；不過，若是被派去的人說，有希望但沒把握時，就算一次不行，多試幾次之後，也都是可以順利達成任務的；至於他說一定會成功的，那更不用講，其成功率是高達9成以上。

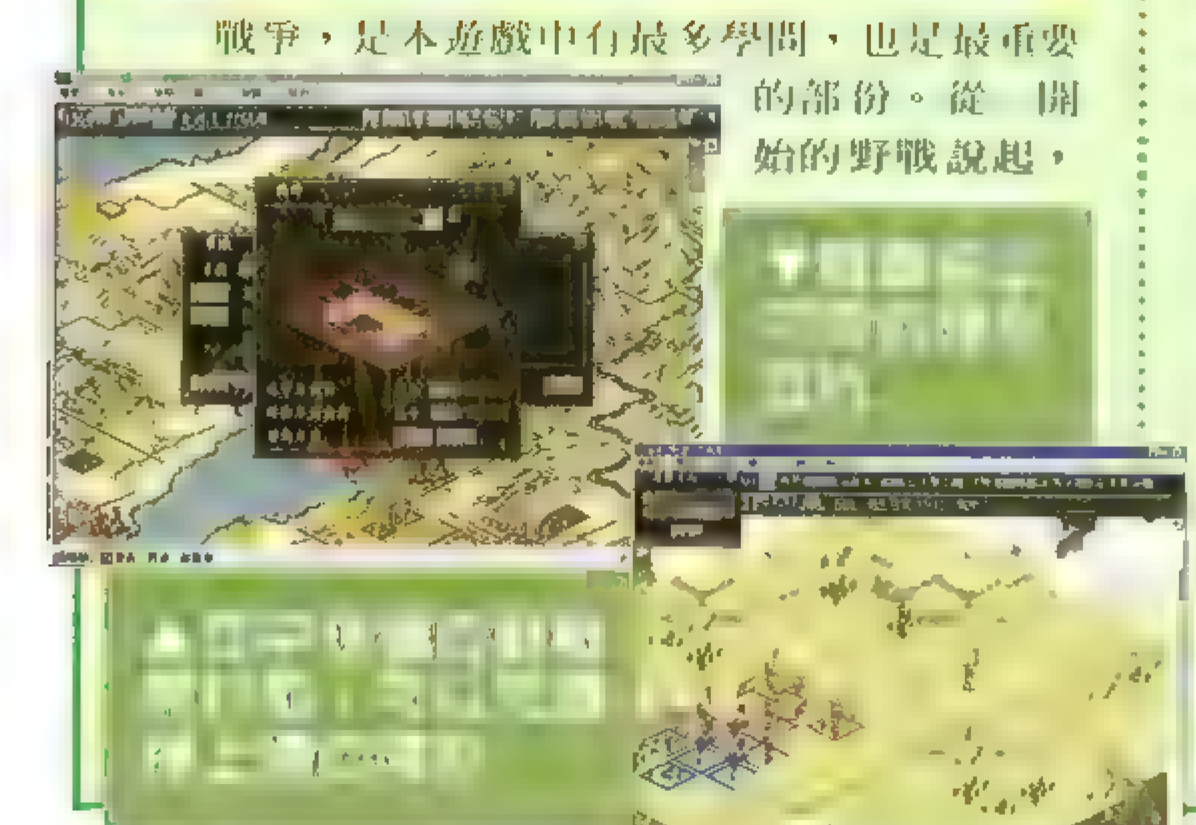


屬下主動提出錄用旅行中的浪人，以增加我方實力

此外，對於那些忠誠度太低或對戰爭很重要的將領，可適時贈送他們一些寶物，以提高忠誠度或各方面的能力。有贈送時，其效果會以綠色的字顯示，所以如果不滿意預設的結果，還可以用沒收的指令再重新來過。



戰爭，是本遊戲中有最多學問，也是最重要的部份。從一開始的野戰說起，其共分為小、中、大三種規模，如果可能的話，我方參與戰爭的部隊，每次最好都能有五個以上，也就是讓它達到中規模野戰的條件，因為如此一來，您將可在戰場上派任軍師、使用陣形。當我方有陣形而敵方無時，或者我方的陣形恰巧是敵方陣形的剋星時，軍團的攻擊力就會大增。所以如果能夠使用陣形，將可以幫我軍打贏許多兵數處於劣勢的戰爭。



城池攻防戰

至於攻城戰的部份，當我方去攻擊別人時，撞城門的將領，最好是選擇兵數多且武力強的。因為他們撞門的破壞力，會比其他人高出許多，像遇到一些著名難攻、城門數特多的城堡（如：春日山、觀音山等）時，破壞城門力量強大與否，往往因而決定一場戰役的勝負。相對的，假若我方是被攻擊的一方，則首先要對付的敵軍，便是他們派來撞門的那一個，最好讓所有的將領

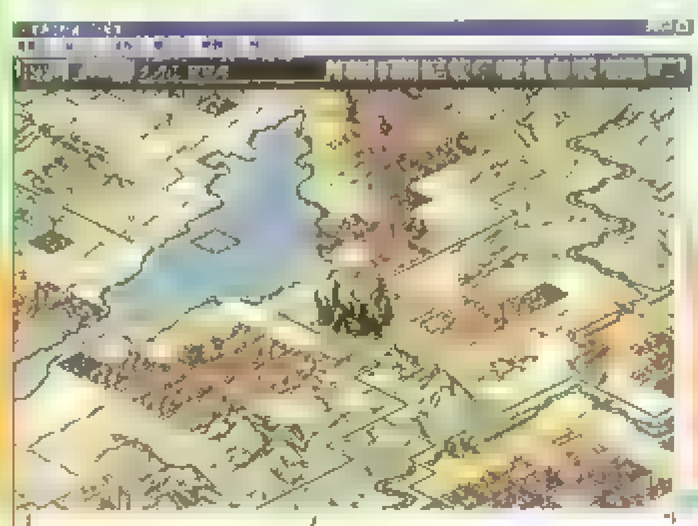
都先針對負責攻門的那位敵將做射擊，以減緩敵人破門的速度。不過，也千萬別射過頭，讓那位敵將的士兵數只剩100以下，因為這樣一來，他就會退到後方，而換上其他人攻門，也就是說，等於之前我們做了白工。

每回合，

當城門被攻擊時，都會顯示出目前的強度剩多少，所以約略估算一下，應該可以知曉城門是否快被攻破了。如果城門多或我方士兵少，則在城門未破之前，將軍團儘速往下一道門內移動，繼續使用遠方射擊戰術；假若城門數少或雙方火力不相上下，則在門快破前，立刻找尋一處，只有一條通路的地方卡位，最優良的狀況是，讓我方可以施展齊攻，而敵人卻不能，當然，不是每關都有這種天險，所以只能大膽探查、小心求證，如果找不到就只能算是沒那個命。

以攻打主城為優先考量

雖然除了要攻打主城堡外，還要將副城堡也納入版圖，才算是真正平定一個地方。不過，由於只要將主城堡拿下後，該國在名義上，便是歸屬您治理，且一旦佔領了主城堡，一些忠誠度不高的副城堡城主，就會主動開城投降。所以筆者的建議是，打仗時，目標先鎖定主城堡，如此才能快速增加威信與擴張版圖，除非敵方的主城堡間距離都相當遙遠，這時才考慮先攻打副城堡，以設為中繼站。



因為本遊戲的城堡眾多，所以當進行到中後期時，如果要每個城鎮都擁有足夠的武將鎮守，似乎是不容易的事，一些不重要的副城堡，常常也僅能派遣一位將領前往駐防。有時當戰線拉寬時，為了集中攻擊火力，甚至連一些主城鎮都只有一、兩位在防守，所以當遇到敵人來攻時，這些城鎮通常很容易就淪落了。如果要避免這個情況，其配套的解決措施為，在每個月輪到我方執行指令時，就先看看一些位於邊界的城堡附近，是否有敵軍的蹤影，如果有，則立刻從其周圍的城堡調派武將，向敵方的目標城堡移動，充份利用一魚多吃法，讓3～5位武將以跑馬燈的方式，防守5座以上的城堡。

有時，統治的城堡實在太多了，難免會發生顧此失彼的情況，這時只要把握一個原則，就是副城堡可以失，但主城堡千萬要守住即可。因為當敵方預備攻城時，必須先將軍團瀕臨城下並休息，所以我方可預先知到敵方將要攻擊的城堡。如果是已經知道守不住的城，乾脆一不做二不休，實施焦土政策。將城內的武將編成軍團，把所有的金錢、軍糧、馬匹…等有用物資全數帶走，讓敵方即使攻下城堡，也不能得到什麼好處。

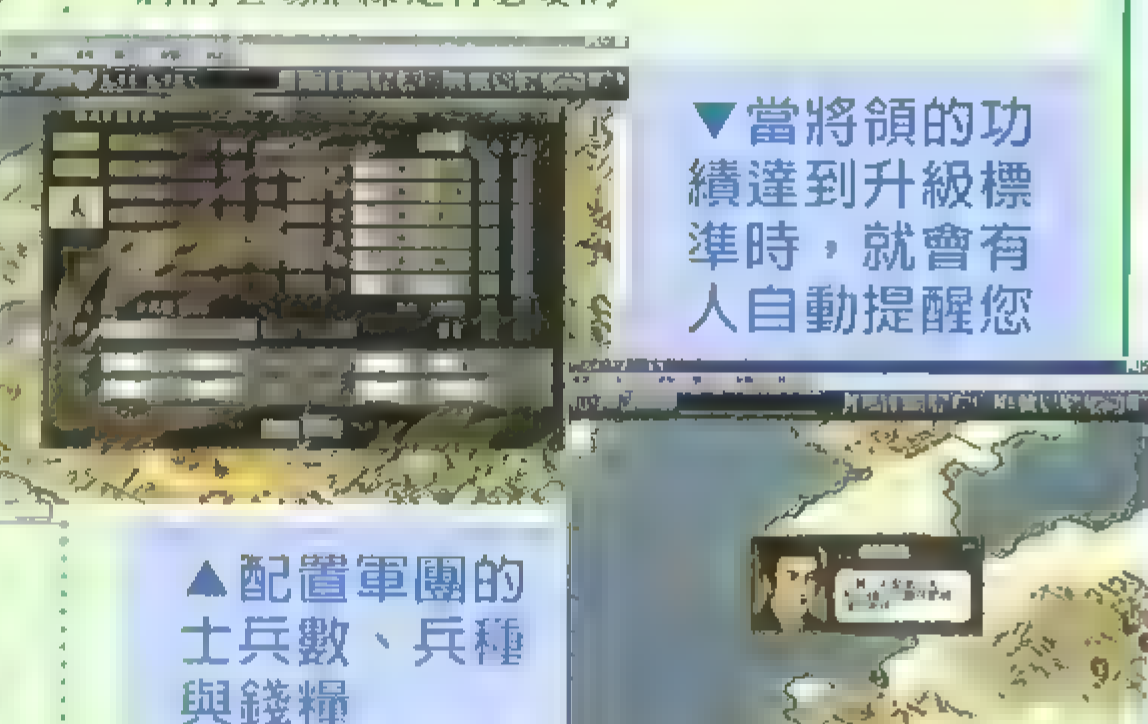
強力的兵種

在眾多的兵種內，騎兵是一種移動力高、攻擊力強且可施行突擊指令的兵種，所以其只要前進到可以攻擊敵人的位置時，對於步兵、槍兵、弓兵來說，都是非常可怕的對手。唯一在防守它能夠佔優勢的，就屬長槍兵而已。所以當對方的騎兵快要臨界於我方的軍團時，如果可以變換的話，請記得將第一線的戰士們全部改裝成長槍兵，以減少我方的損失。

除此外，當遊戲發生了會鑄造洋槍的工匠來訪的事件後，一段時間內我軍便將會有大炮可以

配置。大炮非常的好用，因為它不但可以殺傷敵軍，且還可以使被擊中的軍團混亂，所以當我方軍力處劣勢，著重於防守時，最好能夠讓守軍配上大炮。不過，對於大炮有兩點需注意的，一點是，如果我方將領的武力、指揮力不高（約60～70）時，他的大炮準確率即會相對的降低，有時甚至會K到自己人，故在使用時，請慎之；另一點則是，萬一配置的武將在戰場上被敵方捉去，即便是被釋放回來，那門大炮也會從此不翼而飛。

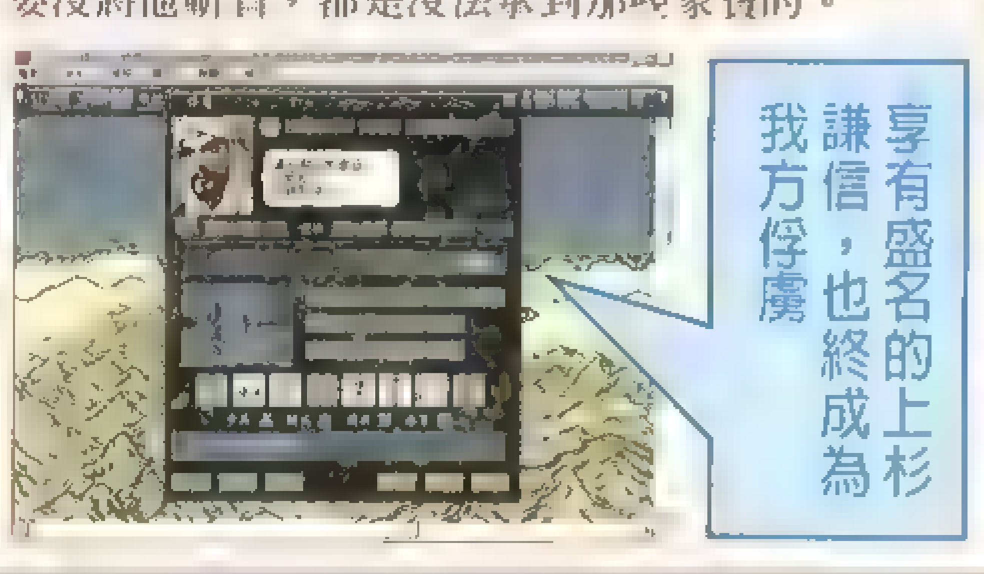
於戰場上，帶多個武將上場，除了之前所說的可以用陣形這一項好處外，還有另一項利多。就是不管參與戰事的武將，是否有真正幫上忙（即使從頭至尾都在一旁冷眼旁觀），都可以獲得5、10、18…不等的經驗值（隨著戰爭大小而有不同）。而當經驗值提昇至某個程度後，武將的等級也會因此上昇，換言之，他們可以帶的兵數上限也會增加。是故，只要有機會，多多讓武將們上場磨練是有必要的。



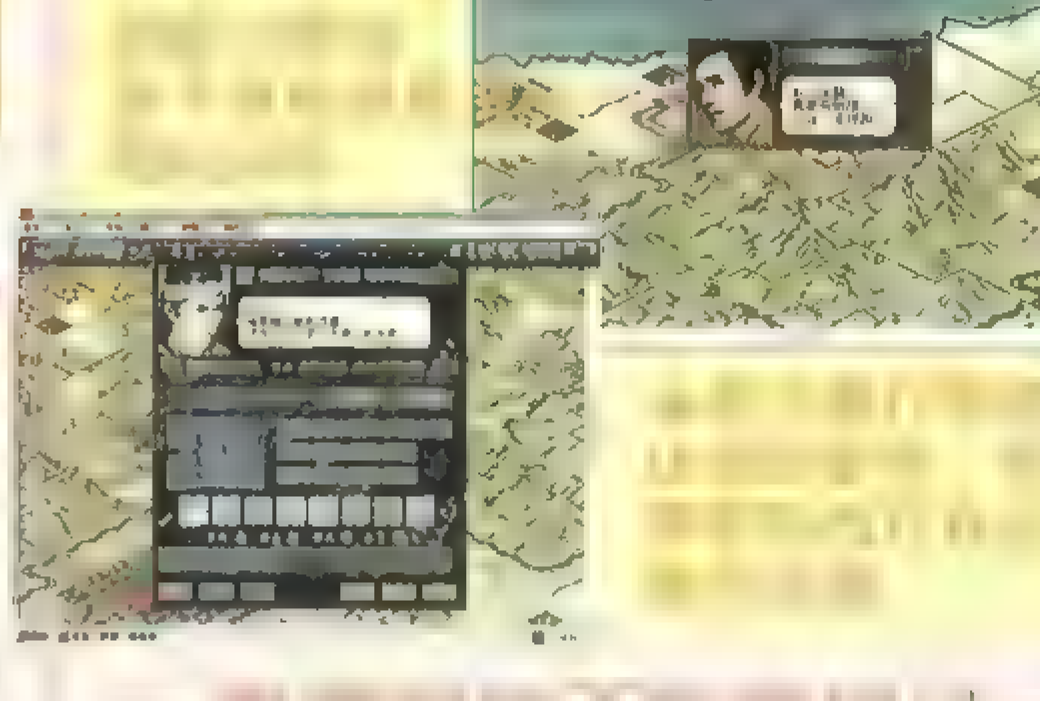
▼當將領的功績達到升級標準時，就會有人自動提醒您

▲配置軍團的士兵數、兵種與錢糧

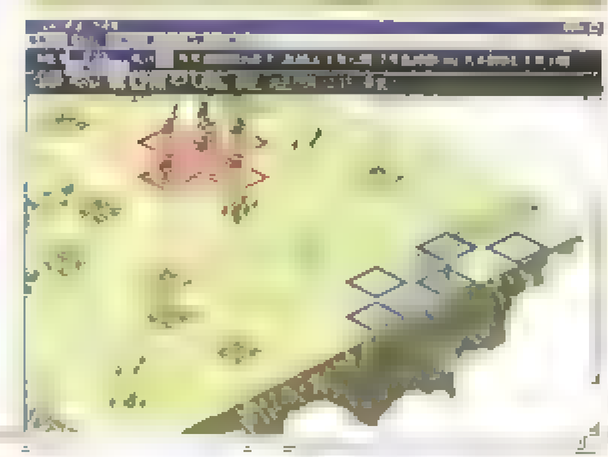
當戰事結束後，就是殘酷的清算時刻了，對於捉來的戰俘，您共有三種處置的方法，其中「錄用」是對我方最有利的，即使被捉的武將很菜，但有時用來執行開發、建設或顧城學等內政指令，也會有某些成效。不過，因為每位武將的性格不同，所以有些人是抵死不從的，如果遇到這種情形，可以再多按幾次「錄用」，萬一還是沒效時，您可以看看對方是否為一門（與君主有血緣關係）。假若是，多半不會投降，所以即使他很優秀，也只能請您忍痛將其斬首。至於其他武將，就看你自己的意思了，筆者的建議是，如果您旗下擁有許多武力高強的將領，那也許可以試著放他回去，下次再捉到他時，說不定他就會投降；但相反的，如果您旗下的將領都只是泛泛之輩，每次打仗都是靠人海攻勢，則奉勸您別放他回去，以免縱虎歸山害了自己。順便附帶一點，那些有家寶的武將，雖然將其捉到手，但只要沒將他斬首，都是沒法拿到那些家寶的。



享有盛名的上杉謙信，也終成為我方俘虜



根據筆者的經驗，當委派電腦戰爭時，往往很不容易捉到敵方的武將，有時連番打了數個城堡，就看到敵方與我方都是原班人馬在那廝殺。所以建議，如果想多捉一些敵將領當戰利品的話，最好就是"戰"必躬親，即使您真的打的很累，實在很困乏，那大不了就是選擇觀戰但卻用委任的方式，這樣可以省去自己動手的功夫，還可以隨時盯梢戰局的變化。要是有不如您意時，也能立即換手，改成自己控制。例如：當我方的步兵隊明明沒有忍者的特殊技能卻還要硬翻牆，而導致士兵不斷減少時，就可以放棄委任的指令；或者是某些軍團都已經剩200～300個士兵而已，卻還想搶第一，硬是站在城門前擋門，浪費人家時間，讓真正厲害的武將在一旁乾著急，也是取消委任的好時機。

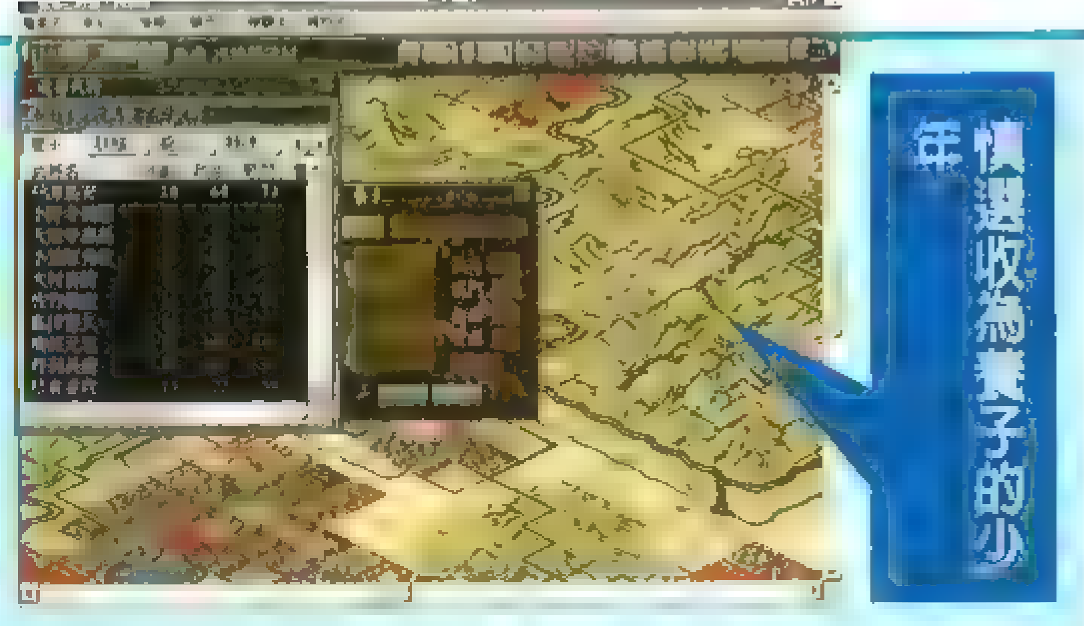


虎父無犬子

如同前代，在遊戲中，武將們會有壽命的限制，所以隨著時間的改變，便會有一些武將陸續凋零。相對的，也會有新的武將持續加入，除了現有武將們的兒子外，甚至連大名所生的女兒，都可以將她們訓練成姬武將。根據實際測試結果，那些由公主訓練成的武將，各方面能力都非常高，故如果想大大提升戰力，就別放棄讓她們成為將領的機會（雖然她們會有點怨恨您）。而且很酷的是，她們的名字還可以用輸入法自己取。不過，有一點稍微遺憾的是，她們加入陣營時的官階，只是步兵頭，而不像養子與兒子們，一開始就是部將了。

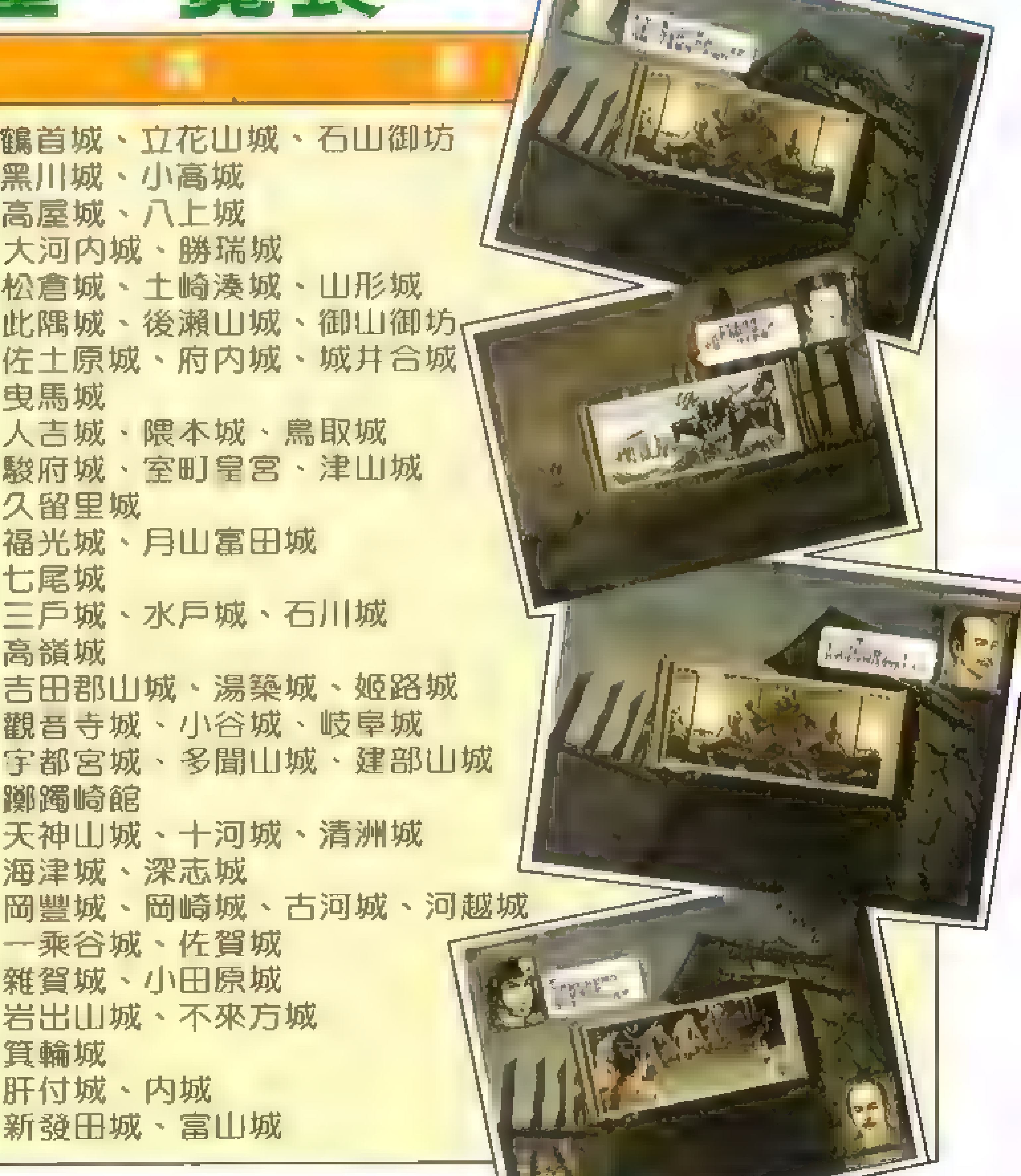
特殊的養子系統

除此外，更有趣的，是在這一代裡，所有旗下武將們生兒子的資訊，都會在每年年初公佈出來。而他們超過1歲的未成年兒子，也能夠透過「養子」指令察看，一旦那些小朋友中，有誰的能力獲得您青睞時，您將可以把他收為養子（最多可以收5個），在他長大到16歲後，就會冠上您的姓成為我方新一代的戰將。那些藉由認養的兒子們，也同於親生的一般，在與大名的關係上，都以一門來歸類，所以他們同樣也較不容易叛變（不過，與姬武將有點類似，因為他們都不是在自己的意願下來選擇，因此他們在加入時，忠誠度都會偏低，大約60左右）。


慎選收為養子的少年

主城堡特產一覽表

特產	[illegible]	[illegible]
酒	1月收入軍糧	鶴首城、立花山城、石山御坊
蠟燭	1月收入金	黑川城、小高城
醋	2月收入軍糧	高屋城、八上城
油	2月收入金	大河内城、勝瑞城
木材	2月收入金	松倉城、土崎湊城、山形城
麴	3月收入軍糧	此隅城、後瀨山城、御山御坊
硫礦	3月收入金	佐土原城、府内城、城井谷城
納豆	4月收入軍糧	曳馬城
刀劍	4月收入金	人吉城、隈本城、鳥取城
茶	5月收入軍糧	駿府城、室町皇宮、津山城
醬油	5月收入軍糧	久留里城
農具	5月收入金	福光城、月山富田城
細麵	6月收入軍糧	七尾城
漆	6月收入金	三戶城、水戶城、石川城
牛	7月收入軍糧	高嶺城
鹽	7月收入軍糧	吉田郡山城、湯築城、姬路城
瓜	8月收入軍糧	觀音寺城、小谷城、岐阜城
絹織物	8月收入金	宇都宮城、多聞山城、建部山城
葡萄	9月收入軍糧	躑躅崎館
荏胡麻	9月收入金	天神山城、十河城、清洲城
梨	10月收入軍糧	海津城、深志城
木棉	10月收入金	岡豐城、岡崎城、古河城、河越城
芋	11月收入軍糧	一乘谷城、佐賀城
蜜柑	11月收入軍糧	雜賀城、小田原城
紫	11月收入金	岩出山城、不來方城
蒟蒻	12月收入軍糧	箕輪城
蘿蔔	12月收入軍糧	肝付城、内城
白布	12月收入金	新發田城、富山城



地形與收入相關表

地形種類	[illegible]	收入	地形種類	[illegible]	收入
城鎮	LV1 LV2 LV3	20金 （每月） 40金 （每月） 60金 （每月）	金山	LV1 LV2 LV3	200金 （每月） 400金 （每月） 600金 （每月）
村莊	LV1 LV2 LV3	20位士兵（每月） 35位士兵（每月） 60位士兵（每月）	*水田	LV1 LV2 LV3	300~400（9月） 500~650（9月） 750~900（9月）
港口	--	200金 （每月）			
*旱田	--	350~450 （9月）			

註 [illegible]

究極寶物一覽表

家寶名	種類	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
青磁馬蝗絆	茶具	—	—	—	茶人	—	最大義氣上升
青磁松本	茶具	—	—	—	茶人	—	最大義氣上升
九十九髮茄子	茶具	—	—	—	茶人	—	最大義氣上升
珠光小茄子	茶具	—	—	—	茶人	—	最大義氣上升
平蜘蛛釜	茶具	—	—	—	茶人	—	最大義氣上升
大內筒	茶具	—	—	—	茶人	—	最大義氣上升
千鳥香爐	茶具	—	—	—	茶人	—	最大義氣上升
涙	茶具	—	—	—	茶人	—	最大義氣上升
鬼丸國綱	刀槍	戰鬥	10	步兵	—	—	—
蜻蜓切	刀槍	戰鬥	10	步兵	—	—	—
童子切安綱	刀槍	戰鬥	10	步兵	—	—	—
捕火方	飛鏢	戰鬥	10	—	忍者	—	—
種子島火槍	火槍	—	1	槍兵	—	—	—
黑漆塗五枚胴	裝備	指揮	10	—	—	—	—
忍黑熊毛植胴	裝備	指揮	10	—	—	—	—
佐藤忠信兜	裝備	指揮	10	—	—	—	—
松風	馬	—	1	騎兵	—	突騎	一定從戰場上撤退
帝釋栗毛	馬	—	1	騎兵	—	突騎	一定從戰場上撤退
白鷹	鷹	—	—	—	—	錄用	—
新當流兵法書	劍術書	—	—	—	劍客	—	—
稻富流槍術書	槍術書	—	1	槍兵	—	連發	—
孫子	兵書	智謀	10	—	—	—	可以使用全部陣形
六韜	兵書	智謀	10	—	—	—	可以使用全部陣形
醫書大全	醫書	—	—	—	—	—	延長壽命
萬川集海	忍術書	智謀	10	—	忍者	—	—
忍秘傳	忍術書	智謀	10	—	忍者	—	—
貞觀政要	智識書	政治	10	—	—	—	—
農政全書	農政書	政治	10	—	—	農業	—
築城記	建築書	政治	10	—	—	建設	—
古今和歌集	文學書	—	—	—	—	外交	—
教行信証	佛教書	政治	10	—	僧侶	—	—
三國演義	軍事故事	智謀	10	—	—	火箭	—
地球儀	地圖	—	—	—	—	—	軍團移動力上升
瀟湘八景圖	繪畫	—	—	—	—	—	—
座鐘	南蠻鐘錶	—	—	—	—	—	—
蘭奢待	香木	—	—	—	—	—	威信上升

江湖

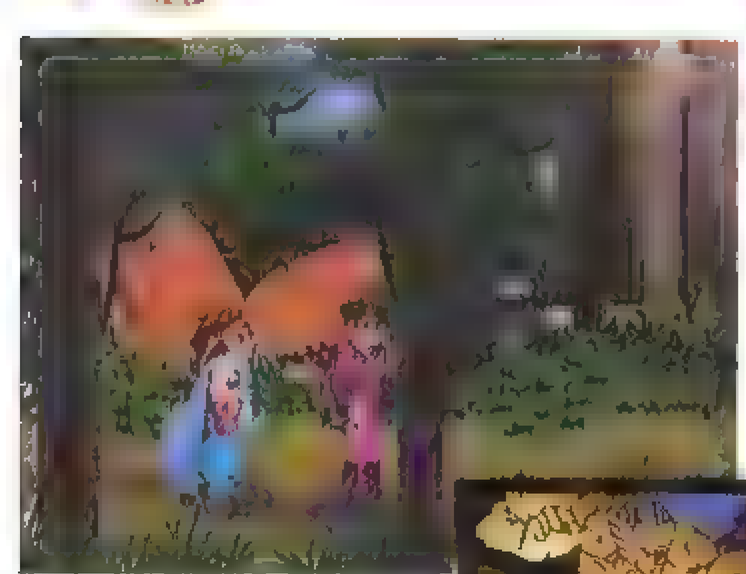
精華內容 上手攻略

整裝出發

遊戲剛開始時，主角沈歡只是一個初入江湖的小毛頭。既不會武功也沒有銀兩，就連裝備也只有最基本的，所以當務之急就是先賺錢囉。主角一開始的位置是在揚州城西郊小道，首先要在這條路上按著空白鍵走一圈，可以撿到不少藥品和暗器。撿完了以後，就可以進入揚州城。在揚州城裡千萬不可與人隨便交談，否則便會發生戰鬥。如果不小心碰上了，記得一定要選「切磋」。首先，到揚州南大街的當鋪去，把身上多餘的道具通通當成銀兩，以後只要銀兩不夠，

夠，都可以去路上撿藥品來當。之後到北大街的兵器鋪去買點像樣的裝備。北大街還有條路是往揚威武館的，可以到揚威武館去跟館主楊龍學習「八卦掌」和「八仙劍法」，共要兩百兩。學了這兩招之後，便可以往下一站－南陽城出發。從揚州北門出城後，就可以看到南陽城的南門，進去後便是南陽城了。南陽城裡的小兵比揚州城弱，只要多帶一些藥品，在這裡練練等級也未嘗不可。但是南陽東大街有一個毒手惡丐非常危險。不但能力爆強，而且還會把玩家身上的銀兩搶光，因此絕對嚴禁與他交談（嗚…筆者曾因此而重玩數次）。走到南陽東大街底有一間震遠武館，裡面的館主伍通會傳授「伏虎拳」和「五行劍法」（筆者推薦各位玩家練練伏虎拳，招式動畫非常有意思），各要一百兩銀子。

苦讀求學



學完了基本的武功，接著就到華山村的私塾去求學吧。從南陽城的西門出去，便可以看到華山村。到華山的私塾裡跟老學究不斷談話，知識就會上升，上升到30之後，老學究便會要求你到嵩山書院繼續深造。嵩山書院位在南陽城的北方，從南陽北門→南陽北郊小道→嵩山山路→（最右側）嵩山山路→（左側第二條）嵩山山路→（左側第二條）嵩山山路→嵩山書院。在書院裡跟老進士不斷對話，便可以提升知識，但與老進士對話一次要花二兩銀子，因此要注意身上還剩多少銀兩。當知識到達70之後，就可以到最高學府－翰林書院去追求更高深的學問了。翰林書院位在揚州城的北大街，而翰林書院的課一次要五兩銀子，知識最高可以一直上升至999。知識越高，戰鬥和練武所得的經驗值便越多，同時也會影響到事件的進行。不過若銀兩不足，只要能先升到100也就很夠用了。

峨嵋篇

往揚州城的西大街走去，一直往左走，從揚州橋→揚州西門→揚州西郊小道→九華山路→九華山路→九華山路→九華山路→九華山路→武當山下小路→小路→玄武門→武當山下小路→竹林小道→花竹林→花竹林→龍吟寺→竹路（轉上）→石牛堡（轉右）→蜀道（轉右）→峨嵋山小路→峨嵋山門。上了峨嵋山之後，就一直往右走，一面端詳峨嵋山清幽的景色，一邊欣賞路上峨嵋派女弟子們的芳容，筆者更加確信加入峨嵋派是正確的選擇^^。一直往右走直到峨嵋山頂的華藏寺後，就可以進去跟清玄師太報名入峨嵋派了，跟清玄師太拜師之後，就可以開始修習峨嵋派的武功。首先去接引殿找清逸師父學習內功「鶴翔功」和輕功「渡水踏萍」。學習內功後，便可在戰鬥中藉"運氣"來將MP轉換成HP。習得輕功後，在路上行走比較不會遇上小兵，並且可以進入某些特別的場景。長老坪的清悔師太會傳授「清風劍法」，雷洞坪的清和師太會傳授「流雲掌」。

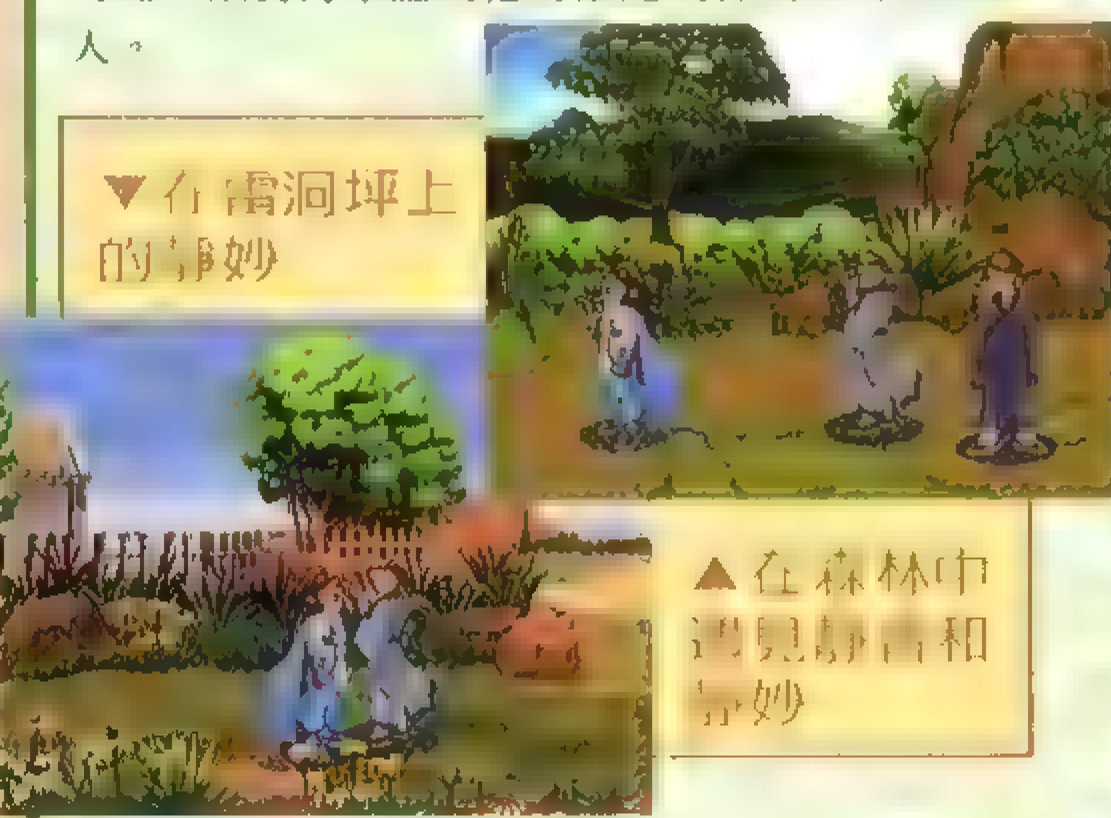
好色俗家弟子－王小三

到山頂的華藏寺去和清玄師太對話後，清玄師太便要沈歡去將偷窺她洗澡的王小三逐出師門。沈歡受命來到雷洞坪之後，便找到目標王小三，「一山難容二虎，峨嵋派有我一個好色之徒也就夠了，你還是趁早乖乖地下山去吧」。沈歡經過在峨嵋山的一段修行之後，武功突飛猛進，三兩下就把王小三給攆下山去

了。解決了七小山之後，就可以去和清玄師太覆命了。

此香只應天上有－靜妙

將「清風劍法」和「流雲掌」練完後，便可以找清悔學得更強力的掌法「綿掌」，清悔也會傳授更高深的劍法「落葉劍法」。接著到太子坪找靜妙對話，得知靜妙身上有一股天然的異香，而且峨嵋山有很多女弟子對沈歡很感興趣，但也有人不相信沈歡是武林盟主之後，於是沈歡便與靜妙相約至樹林比武。樹林入口在雷洞坪左方，按↑即可進入。然後照著右、上、右、左、上的順序走便可以見到靜妙和靜音。沈歡隨即與靜音切磋，以實力來證明他的確是武林盟主的正統傳人。



▼在雷洞坪上的靜妙

▲在森林中遇見靜音和靜妙

首席俗家女弟子－李若蘭

沈歡來到峨嵋山也有一段時日了，某天他在華嚴頂上遇見了首席俗家女弟子－李若蘭。沈歡一如往常向她打了聲招呼，沒想到卻換來李若蘭的一頓臭罵，兩人一言不合便打了起來。沈歡自然是將李若蘭給好好修理了一頓，沒想到李若蘭心有不甘，竟然跑去跟清玄師太告狀（唉…這種女人實在是…）。沈歡無可奈何，便到華藏寺跟清玄師太負荊請罪。聽了清玄師太的一陣教誨之後，沈歡只得硬著頭皮去跟李若蘭道歉，被李若蘭狠狠地修理一頓。

與李若蘭碰面的時候

純情美女師姐－鄭錦

◀與鄭錦碰面

▼去雜貨舖找老闆理論

沈歡一如往常的來到了金頂，卻見到鄭錦一副愁眉苦臉的樣子。原來鄭錦在山下大理城的雜貨鋪裡買到了假胭脂，不小心在臉上弄出了小傷口，沈歡便決定去好好教訓一下雜貨鋪的老闆。出了峨嵋山門之後，先往左進峨嵋山路，再往右走便可到大理南郊小道。沈歡一進了北大街的雜貨鋪，開口便質問老闆為何賣假貨騙人。想不到老闆不但不認錯，還叫看場的雪山弟子對沈歡拳腳相向，沈歡自然也不是省油的燈，三兩下便把看場的雪山弟子給收拾了。老闆一看沈歡武功高強，只得乖乖的將之前賣假貨所得的不義之財都交給沈歡。沈歡教訓了雜貨鋪老闆之後，就回到峨嵋山去找鄭錦，鄭錦自然是對沈歡感激不盡了。

苗族美少女－苗彩鳳

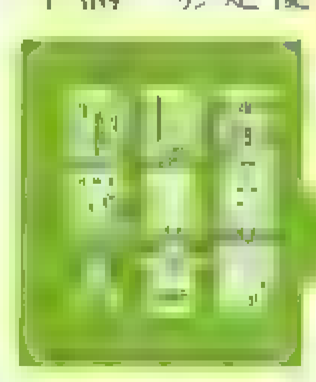
雷洞坪是峨嵋弟子練武之處，沈歡今日也在此勤練武功。將「落葉劍法」修練完畢之後，便可去找清悔師太學習峨嵋絕學「回風舞柳劍」。沈歡馬上就到雷洞坪開始演練，而一旁的苗彩鳳見了沈歡如此用心學武，便決定戲弄他一番。於是便將沈歡約到九老洞去，九老洞位在峨嵋山腳神水閣之後，從峨嵋山門按↑進神水閣路然後直走便可到達。沈歡一見到苗彩鳳，便興高采烈的要苗彩鳳教他武功，想不到苗彩鳳突然對沈歡投懷送抱。正當沈歡還來不及反應時，兩人竟然好死不死的給鄭錦撞見，鄭錦妒火中燒，二話不說便一劍朝沈歡劈來，沈歡慌亂中便與鄭錦開打了。打敗鄭錦後，苗彩鳳急忙跟鄭錦解釋，但是

鄭錦正在氣頭上，一轉身便頭也不回的走了，留下尚未搞清楚狀況的沈歡和一臉愧疚的苗彩鳳。

山洞中的「孤男寡女」

峨嵋大革命

沈歡在江湖上闖蕩一番之後回到峨嵋山，守門弟子便要其速至華藏寺拜見清玄師太。原來清玄師太聽聞江湖上盛行著一股改革的風氣，便想問問沈歡有何看法。聽完了沈歡的意見之後，清玄師太決定將改革一事交給苗彩鳳負責，沈歡便與苗彩鳳在雷洞坪討論改革大事。苗彩鳳靈機一動，便要沈歡去大理城雜貨鋪買綢緞回來。沈歡隨即來到大理城的雜貨鋪，雜貨鋪老闆一看到沈歡來了，馬上就畢恭畢敬的把綢緞給拿出來，不敢再耍其他花樣了。沈歡回到峨嵋山後，便看到苗彩鳳已把眾人給集合在華嚴頂，原來苗彩鳳打算成立一支時裝表演隊來打響峨嵋派的名氣。正當眾人準備開始練習時，李若蘭卻帶著清玄師太出現，清玄師太對此事非常不滿，於是便



要李若蘭好好修理沈歡。與李若蘭戰鬥結束後，可以和苗彩鳳、鄭錦、李若蘭拿取藥品。

紅顏禍水

沈歡在神水閣與靜閑談話時，因為受到靜閑的煽動，於是便決定去吃鄭錦的豆腐。沈歡立刻登上金頂，只見鄭錦不知大難即將臨頭，還帶著迷人的笑容向沈歡打招呼。沈歡隨即對鄭錦伸出魔手，想不到鄭錦不甘白白受辱，隨即與沈歡大打出手。沈歡自知無法得逞之後，便只好厚著臉皮回去向靜閑認輸了。

密笈榜的陰謀

密笈榜是江湖上的神秘組織，他們不擇手段的收集江湖上各種武功密笈，如今終於也對峨嵋派伸出它的魔掌。沈歡回到峨嵋山後，守門弟子立即通知他到華藏寺去會見清玄師太。清玄師太對於最近在峨嵋山周遭徘徊的蒙面人感到耿耿於懷，於是便要沈歡去將此事查明。沈歡一下峨嵋山，果然便撞見了一個鬼鬼祟祟的蒙面人，沈歡立刻將其痛扁一頓之後帶回峨嵋山審問。無奈蒙面人的口風非常緊，一句話也不肯多說，清玄師太便要沈歡去大理城尋找一種名為「此言不虛」的自白劑。沈歡進了大理城後，便向一江湖郎中購買此藥，想不到江湖郎中竟然也是密笈榜的爪牙之一。沈歡將郎中

峨嵋派事件流程

[illegible]：[illegible] 華藏寺與清玄師太對話→雷洞坪與[illegible]切磋→華藏寺與清玄師太對話
此香只應天上有　靜妙：太子坪與靜妙對話→樹林與群尼切磋
[illegible]：李若蘭：華嚴頂與李若蘭對話→華藏寺與清玄師太對話→華嚴頂找李若蘭[illegible]
純情美女師姐　鄭錦：金頂與鄭錦對話→大理城雜貨鋪與老板對話→金頂與鄭錦對話
[illegible]：苗彩鳳：雷洞坪與苗彩鳳對話→雷洞坪與苗彩鳳對話
峨嵋大革命：峨嵋山門與守門弟子對話→華藏寺與清玄師太對話→雷洞坪與苗彩鳳對話
→大理城雜貨鋪買綢緞→華嚴頂與李若蘭切磋
紅顏禍水：神水閣與靜閑對話→金頂與鄭錦切磋→神水閣與靜閑對話
密笈榜的陰謀：峨嵋山門與守門弟子對話→華藏寺與清玄師太對話→峨嵋山門外與蒙面人戰鬥
→華藏寺與清玄師太對話→大理城與郎中切磋→華藏寺與清玄師太對話

打敗之後，回山向清玄師太覆命，清玄師太便決定讓沈歡下山追查旌笈榜的下落，沈歡在江湖上的愛恨情仇，現在才正要開始……。

名稱	人物	地點	條件
鶴翔功	清逸	接引殿	是峨嵋弟子
渡水登萍	清逸	接引殿	是峨嵋弟子
清風劍法	清恆	長老坪	是峨嵋弟子：鶴翔功>=1級：神>=0
落葉劍法	清恆	長老坪	是峨嵋弟子：神>500：知識>15：清風劍法>5
回風舞柳劍	清恆	長老坪	是峨嵋弟子：神>2000：知識>30，落葉劍法>6
流雲掌	清和	雷洞坪	是峨嵋弟子：鶴翔功>=1級：神>=0
綿掌	清和	雷洞坪	是峨嵋弟子：神>-2000：知識>30，流雲掌>

少林習武

從南陽北大街出城，走嵩山山路到少林派。進入少林派後，走到大雄寶殿裡和澄慈說話，他會問你是否加入少林，這時請回答"是"，接著澄慈會要你先到達摩院和澄方學習輕功及內功，然後至達摩院和澄方對話，他會教你「一葦渡江」及「易筋經」，接著再到羅漢堂和澄悲學「韋陀劍」，再至講經堂和澄悟學「羅漢拳」。然後至練武場和少林弟子切磋，把韋陀劍和羅漢拳的等級練到5級以上。另外，將主角的等級先練到一定的程度，再回到揚州城北大街斬殺流氓惡棍，使"神"的數值增加。為了日後學習新武功的方便，最好能讓正神大於5000以上。練滿5000後，回到少林與澄悲及澄悟學習新的劍法及拳法，將伏魔劍及般若掌練到6級以上，再去和澄悲及澄悟請教，學習新的劍法及拳法。將大力金剛掌練到8級以上後可到大雄寶殿和澄慈學到如來神掌（知識要大於70，可至揚州的書院學習。

冤枉事件

當遊戲進行到某一程度後，玩家經過少林山門時會有一位名叫圓業的僧侶主動會和玩家對話，他說他被某件事冤枉了，於是向玩家求助。這時玩家先前往南陽城北大街的一處民宅內，看見最裡面有一具棺木，並和錢大少對話，之後會發生戰鬥事件。獲得勝利後和裡面的丫鬟對話，最後在回到少林山門和圓業對話，任務即完成。

信差

◀中途攔截的蒙面人
▼將信平安送達華山

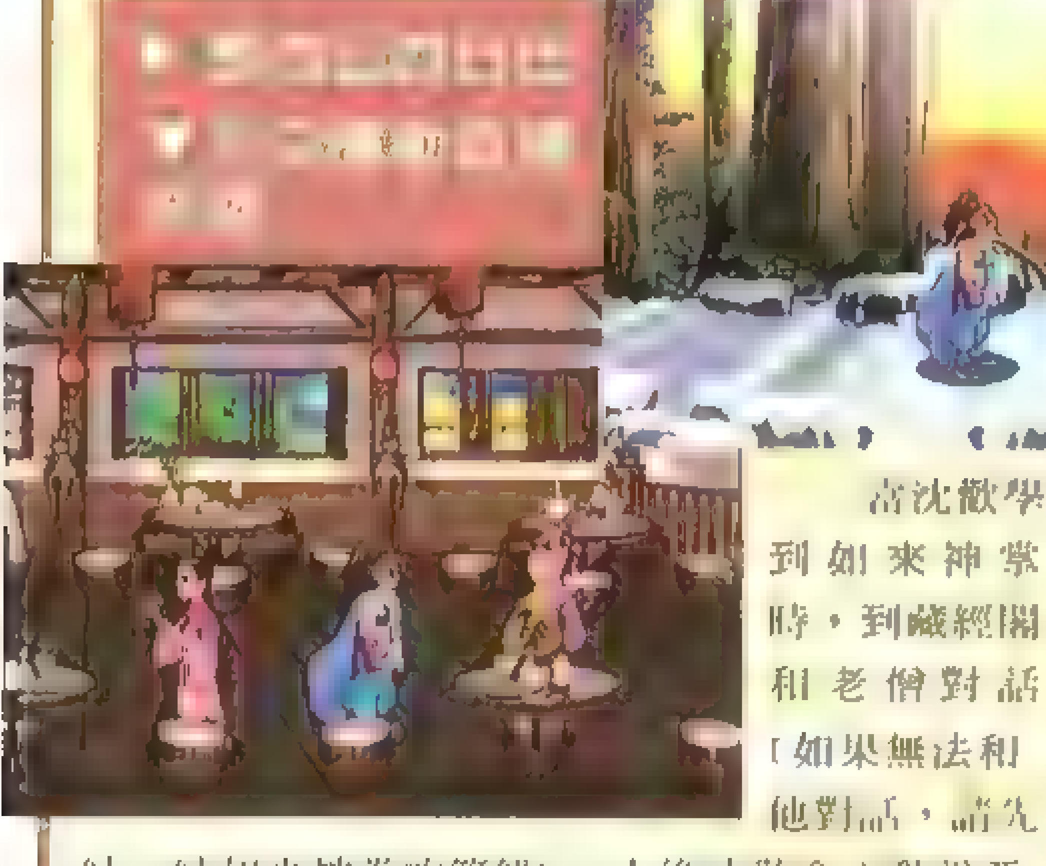
同樣的，遊戲進行到某一程度後，到大雄寶殿與澄慈說話，他說他有一封信件要給華山派掌門，請你幫他送達。接下任務後，會在前往的途中遇到一位蒙面人。經過對話後，會強制與他戰鬥，戰鬥獲勝後繼續前往華山派。先到達南揚城後，再從南陽城西大街出城，沿路會經過華山村，由華山村向北走就可以到達華山派了。到了華山山門前，會有一位叫李立的人和你對話，之後會發生戰鬥，打贏了之後便可進入華山派。華山掌門岳凌風會在書房等你，將信件送到

後，回到少林的大雄寶殿和澄慈對話，任務即完成。

蚊香事件

當玩家進入禪堂後往裡面走去，走到一半沈歡會自動和澄難對話。為了不讓長老受到蚊子的打擾，便打算幫長老買個蚊香，然後和澄難詢問何處可購得蚊香，澄難會告訴你南陽的雜貨鋪應該可以買得到。於是沈歡便前往南陽城南大街的雜貨鋪，和老板文楨對話後便可得到蚊香。將蚊香帶回少林並拿到禪堂使用，發現禪堂內的蚊子並沒有減少，澄難便告訴沈歡這蚊香是假貨，沈歡便前往南陽南大街的雜貨鋪和老板理論，最後回到少林寺禪堂與澄難對話，事件便結束了。

藏經閣中的老僧

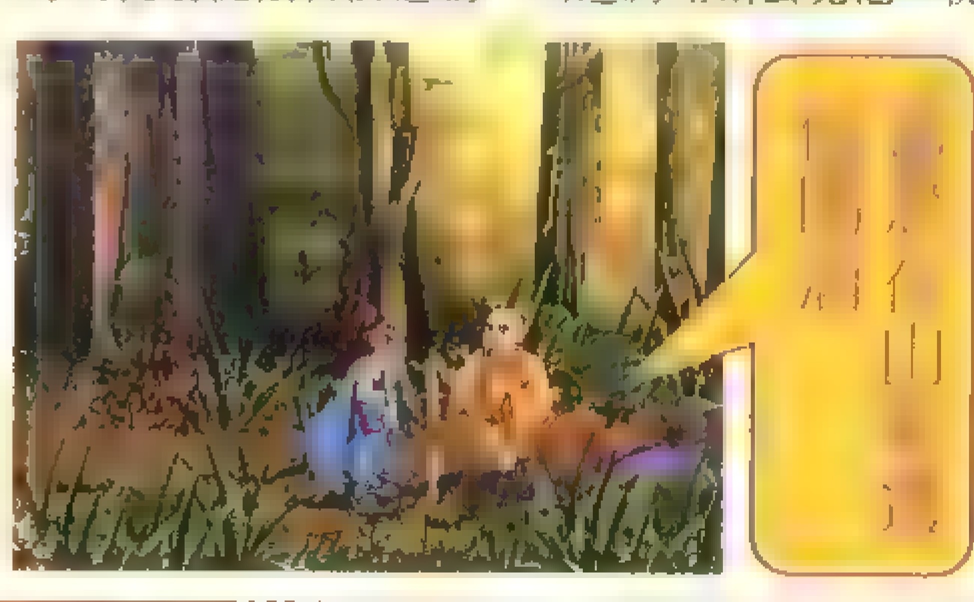


當沈歡學到如來神掌時，到藏經閣和老僧對話（如果無法和他對話，請先練一練如來神掌的等級）。之後沈歡會自動說要幫老僧到南陽城的雜貨鋪買一隻新的掃帚。來到了南陽城的雜貨鋪，和老板買一隻掃帚，但聽說這家店常賣假貨，所以沈歡便親自向老板詢問他賣的掃帚是否是真貨，老板聽了很不高興便叫他到太白樓去買。到了太白樓，和老板對話，他說他有多買了掃帚可以送一把給你。另外最近太白樓來了一位賣唱女，沈歡便到二樓去和賣唱女對話，最後一言不合就打了起來（遊戲設定的劇情是玩家會戰敗，打贏她並不會改變劇情，但可以得到經驗值和紋銀）。結果回到一樓和老板拿了掃帚後，便回少林去。回到藏經閣並將掃帚交給老僧，從老僧口中得知太白樓的那位歌女是澄難的私生女。沈歡便打算去洩洩澄難的底，利用此事當把柄，這樣就能進到藏經閣內部了。和老僧說完話後，先離開藏經閣，接著再進去一次，並和澄難說話。把澄難騙出去後，進入藏經閣內部，看見剛剛的老僧在裡面打掃，便和老僧對話。他希望沈歡能去勸勸南陽武館的館主伍通不

要喝酒，因為他怕伏虎拳和五行劍法會因而失傳，沈歡便搭應了他的要求，並得知伍通有時會到太白樓喝酒，於是沈歡便至南陽城西大街的太白樓找伍通。到太白樓二樓和伍通對話，之後會發生戰鬥，將他打敗後，他便從此戒酒了。回到藏經閣看到澄難從外面回來了，再騙他出去一次，然後到藏經閣內部和老僧說話，告訴他任務已經完成了，之後會教你一個功夫。學到了之後走出藏經閣，再進去一次，然後再騙澄難一次，等他被騙出去後，再去和老僧說話，他會要你到大沙漠去採仙人掌汁。來到了沙漠，先往北走，接著往東方走，走到戈壁並走到底，然後順著那一路線走了兩個場景（也就是戈壁往北再往西的那個場景），在該場景的中央可以得到仙人掌。從蘭州城東大街出城，一直向東方走，便可到達長白山，將仙人掌送到位於長白山中央八仙廟，拿給採參客，結果和他打了起來。勝利之後，再回到嵩山少林寺，再到藏經閣和澄難說話，接著再進入藏精閣內部和老僧對話。對話完後他會把小無相功教給你，有了小無相功，便可以融會貫通各派的武功了。

破戒的通為

玩家進入塔林和通為對話，但通為堅持不和玩家切搓，於是便離開塔林。當沈歡再次進入塔林後，卻沒有通為的人影，於是沈歡便向僧人詢問通為的行蹤。從僧人口中得知通為在沒人的地方偷喝酒，沈歡便到附近的山泉尋找，果然在池邊找到通為。和他對話，但通為仍是不和沈歡比武，於是沈歡便回到少林寺方丈室向方丈告狀，方丈便要沈歡告訴通為，叫通為立刻去見他。沈



歡再度回到山泉邊和通爲對話，接著回到方丈室和方丈對話，然後再和通爲對話，事件就算結束了。之後到塔林就可和通爲切磋了。

大破木人巷

當沈歡學到達摩劍法及如來神掌後（等級最好練到高一點），然後到法堂向澄濟提出闖木人巷的請求。但木人巷裡的木人是由木頭所做的，因此容易被打壞，所以要沈歡去砍一棵樹，這樣就可以在木人被打壞後，利用那些木材再重製一副。但沈歡不知要到哪去砍樹，於是便問澄濟可以砍到樹的地點，澄濟說伙房裡的弟子會知道。於是沈歡便到伙房和伙頭僧詢問地點，伙頭僧便告訴你平常伙房所用的木材都是在華蓋峰砍的。來到了位於嵩山的華蓋峰，正要砍樹時，旁邊有一位小孩告訴你一百天也砍不斷一顆樹，如果想知道不需要花一百天就能砍斷樹的方法，就必須幫小孩找到他失蹤的爹娘。於是來到了無極老母洞，在洞內發現有一對男女在偷情，原來他們就是那小孩的父母。說完話後，回到華蓋峰和小孩說話，告訴他父母的所在之處，不過必須要把他帶去他才會把秘密說出來。於是將小孩帶到無極老母洞和他父母見面，之後便得知砍斷樹的密訣就在他父親的手中，原來是他手中的柴刀，不過必須打贏他，他才會把柴刀送給沈歡。獲勝了之後，得到柴刀，回到華蓋峰砍兩棵樹。然後回到少林寺的法堂告訴澄濟材已經砍好了，之後便可進入木人巷挑戰。到了木人巷出口和澄方說話，他說等到你等級練到一定程度時，便可讓你闖銅人巷。

▼幽黑的無極老母洞

▲於伙房詢問如何取得木材

▶即將要進去挑戰木人巷了

勇闖銅人巷

通過了木人巷的考驗，回到法堂和澄濟對話並提出闖銅人巷的要求。澄濟說，爲了愛護少林弟子，規定每一位闖銅人巷者都必須穿上重鐵甲才能入內，於是沈歡便到南陽城兵器舖去買重鐵甲。但兵器舖老板卻說他那裡沒有，建議沈歡到揚州城看看，因爲那裡是物質豐饒之地。來到了揚州城鐵匠舖，老板說他沒有木炭，無法幫沈歡打造一副。於是沈歡便回到少林寺伙房和伙頭僧要炭，伙頭僧要求沈歡和他比武，若是沈歡贏了，便把炭給他。得到了炭後，回到揚州城鐵匠舖，把炭交給老板，老板便會把重鐵甲交給沈歡。回到少林寺法堂和澄濟對話，之後便可闖銅人巷了。通過銅人巷的考驗後，到達出口和方丈說話。他會告訴沈歡，澄字輩的長老都很欣賞沈歡，所以只要和其中一位澄字輩的長老切磋，並獲得勝利，便可放沈歡離開少林。

學成下山

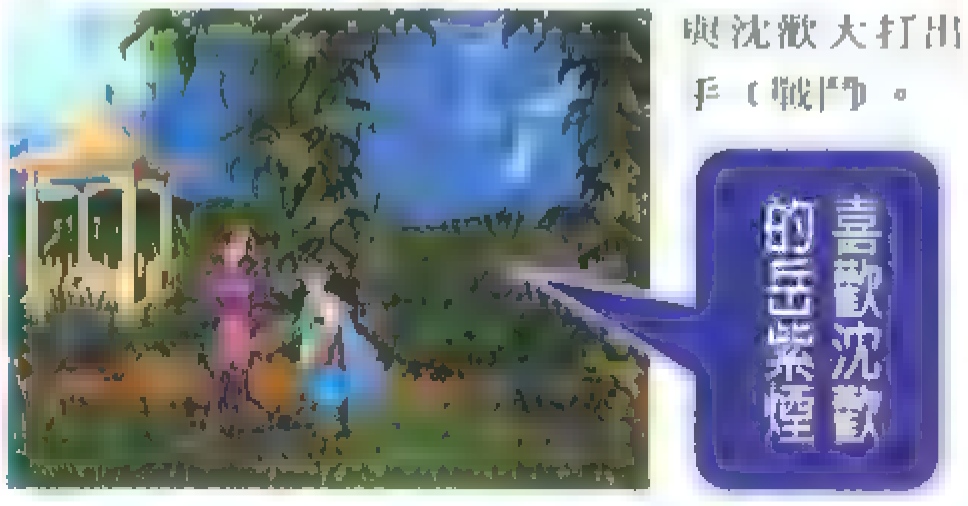
當沈歡打敗了一位澄字輩的長老之後，查詢主角的狀態，可以發現主角名字旁邊的門派部份已變成【無門派】。這表示你和少林已經沒有任何關係了，就算加入其他派也不算叛師。所以，大膽的走向下一步吧!!

劍歸華山

江湖相傳：「拳歸少林，劍歸華山」，想要學得獨步江湖的一手好劍，自然得到華山派去拜師了。從揚州往北到南楊，再往西走到華山村，從華山村裡的華山山路（上）→華山山門→華山山路→三皇台（上）→華山山路→百尺峽→老君犁溝→猢猻愁→天梯→蒼龍嶺（上）→華山山路（下）→華山山路→華山派。到了華山派之後，去跟西岳宮門口的岳凌風拜師，就成為華山派的正式弟子。之後和岳凌風不斷對話，岳凌風會傳你華山內功「太清氣功」、華山輕功「踏雲捧月」、華山劍法「兩儀劍法」、華山掌法「破玉掌」。

門當戶對的天作之合

將「破玉掌」和「兩儀劍法」練純熟之後，沈歡便想下山去試試自己的武功有多大進展。途中在天梯遇上了岳紫煙，岳紫煙對沈歡頻頻暗示，沈歡卻不為所動。岳紫煙感到難以下台，便與沈歡大打出手（戰鬥）。



插花寶典

沈歡向岳師父習得「太乙劍法」和「開山掌」之後，勤加修習之後，對於招式中的精妙之處有許多不明瞭的地方。於是便想到西岳宮跟岳師父再仔細的請教一番，然而岳師父這幾天似乎都在自己房裡，沈歡便到師父房裡。無意中和師父談到江湖上最近流傳的「插花寶典」之事，師父馬上臉色大變，難道說…。

少女情懷總是詩

岳紫煙今天沒有去練武，沈歡覺得不太對勁，便想去岳紫煙房裡看看。走到房門口一看，師母何巾慧就站在門前。原來岳紫煙這幾天生病了在房裡休息，師母要沈歡去山下的下棋亭請無憂無慮兩位長老來給岳紫煙看病。沈歡於是便到山下去把無憂無慮給請來，無憂無慮給岳紫煙把了脈，便大呼又上了岳紫煙的當了。原來岳紫煙根本就沒病，她只是想知道沈歡關不關心她而已，沈歡看情形不對，立刻就找理由先溜了出來。

師徒情深

近日華山山門外有一人出言辱罵華山派，沈歡跟施杰一問之下得知此人本是華山大弟子，名叫李立。他因為被岳師父以莫須有的理由趕下山而懷恨在心，故今日來此鬧山。沈歡十分同情他的遭遇，於是便去找師父理論，岳師父便叫沈歡下去見過李立再回來。沈歡到了華山山門外跟李立見面之後，發現李立瘋瘋癲癲的似乎另有隱情，便決定回山找師父問個究竟。師父見沈歡如此鍥而不捨，只得告訴沈歡真相，原來李立是受了師父的密令在山下收集情報，將他趕下山只是為了掩人耳目罷了。

華山山門外遇見李立

華山派事件流程

門當戶對的天作之合→天梯與岳紫煙對話→與岳紫煙切磋

插花寶典：岳凌風房與岳凌風對話

少女情懷總是詩→岳紫煙房門前與何中慧對話→

下棋亭與無憂無慮對話→岳紫煙房與岳紫煙對話

師徒情深→練武場與施杰對話→岳凌風房與岳凌風對話→

→華山山門外與李立切磋→岳凌風房與岳凌風對話

華山派武功學習條件

名稱	人物	地點	條件
太清氣功	岳凌風	西岳宮	是華山弟子
踏雲捧月	岳凌風	西岳宮	是華山弟子
兩儀劍法	岳凌風	西岳宮	是華山弟子：神>=0：太清氣功>=1
太乙劍法	岳凌風	西岳宮	是華山弟子：神>500：知識>15：兩儀劍法>5
劍宗	岳凌風	西岳宮	是華山弟子：神>2000：知識>35：太乙劍法>5
破玉拳	岳凌風	西岳宮	是華山弟子：神>=0：太清氣功>=1
開山掌	岳凌風	西岳宮	是華山弟子：神>500：知識>15：破玉拳>5

名留武當

從九華山路一直往西走便會通到武當山下小路，先到金殿拜張三豐為師，接著到老君堂向綠集道人學習武當派的輕功和內功，再到玉虛宮和古天放學習武當長拳，然後到紫霄宮和方天舒學習連環奪命劍。基本的武當派招式都學到後，就到練武場一口氣練到10級，武當長拳練到10級後就可以再向古天放學太極拳。然後將太極拳練到10級才能向方天舒學習太極劍（知識要>35），上山前最好先到華山村私塾以及嵩山書院，將知識提升到35再上山，免得跑來跑去浪費時間。老君堂的綠集道人會在玩家武功練到一定程度時送玩家一些裝備，太極拳練到一定程度時就可以去找他拿王楚劍（攻擊力+43點）。

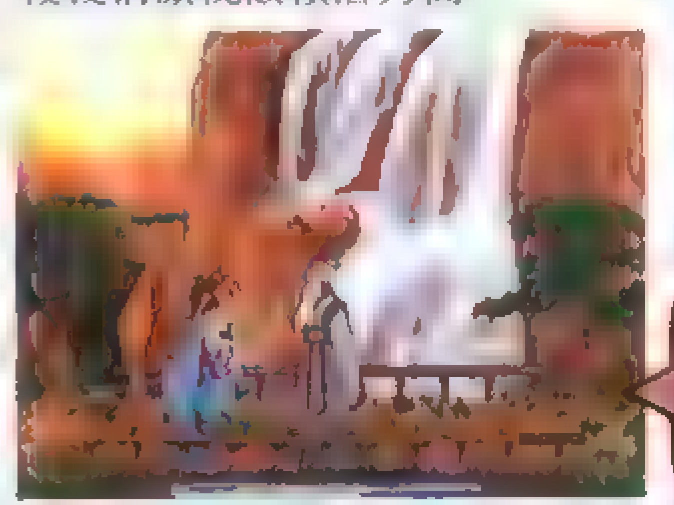
金殿比武

於金殿和張三豐對話，因看不起太極拳，而和清風、明月、綠集道人過招。清風、明月的實力和練武場的人差不多，綠集道人的HP有五萬。因為故事的安排，所以戰鬥結束不論輸贏，都算玩家輸。

發生條件：習成太極拳

大禹與太極拳之間的關係

於金殿和張三豐對話，主角沈歡因無法領會太極拳之精妙之處而苦惱，張三豐便叫主角到禹跡橋去，張三豐要說故事給沈歡聽。到了禹跡橋與張三豐對話，他說了一個大禹治水的故事，之後便稱讚沈歡領悟力高。



發生條件：太極拳練到10級，習得太極劍到一定程度

候補掌門選拔開始

到黃龍洞與黃石道人對話，得知武當派要選候補掌門，然後依黃石道人的指示到千尺石樑念書。

發生條件：大禹與太極拳之間的關係事件結束

恩怨的開始

到千尺石樑念書，與古青竹對話，古青竹對沈歡的頭一陣亂打，之後戰鬥開始。戰鬥結束不論輸贏，都由古天放阻止，古天放罰沈歡到天柱

峰思過。

發生條件：候補掌門選拔開始事件完成

天柱峰思過

前往天柱峰思過，再到金殿與張三豐對話，被他稱讚宅心仁厚。

發生條件：由[illegible]事件觸發

於天柱峰思過

候補掌門的產生

武當山下小路所接的武當山路有一道士，平時和他對話他會說：「前面有兩條路，一條往玉虛宮，一條往紫宵宮」。事件發生時玩家若經過那兒，他會自動告訴玩家張三豐要大家到金殿集合，要選候補掌門。此時可以直接到梅子啞，因為就算到了金殿，張三豐也會叫玩家到梅子啞，他有話要說。節省時間起見還是先到梅子啞，到了那兒就會發現大家都已經在那兒等了。最後古青竹當選候補掌門，再到金殿和張三豐對話，他會要玩家去找一個雜役。

發生條件：候補掌門選拔開始[illegible]

尋找名為李四的雜役

首先，在金殿門口和名為趙大的雜役對話，再到練功場和錢二對話。接著到回龍觀和名為孫三的雜役對話，最後到老君堂和李四對話，然後就會和李四戰鬥。勝利後，再回到金殿和張三豐對話就完成這個事件了。

發生條件：候補掌門的產生事件完成

在金殿門口和趙大聊天

千里尋夫

事件發生時玩家若經過候補掌門的產生事件中那位道士，他會自動告訴玩家，張三豐要沈歡到金殿去。於是便到金殿和張三豐對話，得知有一懷孕女子找丈夫，對話結束後便依張三豐指示去練武場和武當弟子一一切磋。然後再到太子坡和古青竹切磋，不論勝敗事件也可繼續，只有對話會有些許不同，不會影響事件進行。其實可不用到練武場和武當弟子切磋，也可以直接到太子坡找古青竹切磋。和古青竹切磋完後就回到金殿和張三豐對話，再到伙房和武當弟子對話，然後回金殿和張三豐對話。對話完後離開這個場景再回來，就會看到古青竹也在裡面，再與他們對話。事件就算完成了。

發生條件：神>3000。

於太子坡和青竹切磋

宣娘的事件

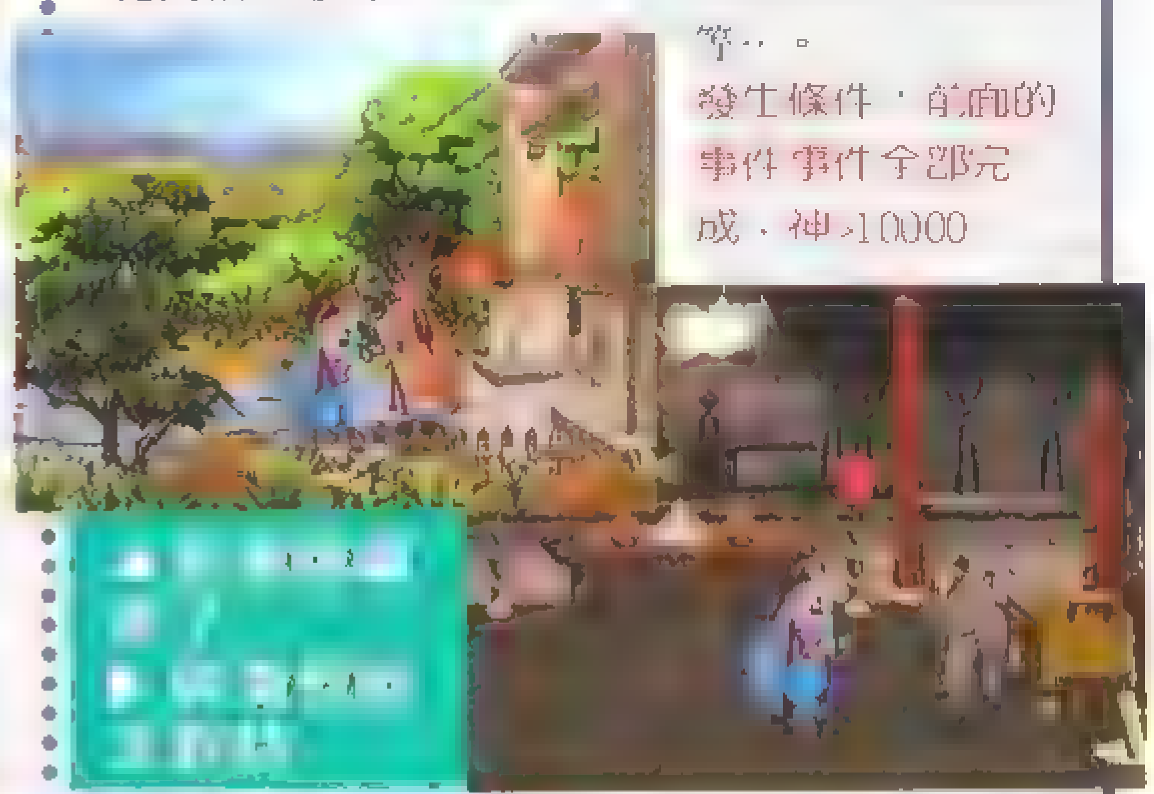
到長壽橋和宣娘對話，再到金殿代她通報張三豐。但到了金殿後卻不見張三豐，便到玉虛宮詢問古天放張三豐的去向，再到長壽橋告訴宣娘找不到張三豐，然後和她切磋。因劇情安排，不論輸贏都算玩家輸，前往玉女峰和宣娘對話，戰鬥開始。勝利後張三豐出現與他們對話，事件便告完成。

發生條件：千里尋夫事件完成；神>3000

行走江湖

事件發生時玩家若和武當山下小路的道士對話，他會告訴玩家，張三豐要沈歡到金殿去。到了金殿才知道原來張三豐要沈歡帶一顆丹藥給峨眉派的清悔師太，所以便出發前往峨眉派。到了峨眉派山門前向峨眉弟子表明來意以求見清悔師太。從峨眉弟子口中得知清悔師太人在初殿，便前往初殿找清悔師太（經過白龍洞、息心所、長老坪、初殿路，就到初殿了）。沒想到到了那兒，師太竟不肯收下丹藥，為了讓她收下丹藥，只好和她打了起來。勝利之後她收下了丹藥便可以回武當向張三豐覆命。回到金殿和張三豐對話完後，他會叫你去休息，此時立刻再與他對話一次，他便會告訴玩家你只要去打倒古天放、方天舒兩人中其中一個便可以下山另投他派（這種情況便是所謂的改換門庭）。方天舒：HP16000，

天放：HP14500。此時主角攻擊力只要大於340（差一點也沒關係），防禦力大於270，他們便沒什麼好怕的了。至於要和誰打，玩家就自己決定吧！打完後狀態欄名稱旁本來有派別的地方已經變無門派了。學了幾招功夫，他日行走江湖便不怕被人欺負了。現在開始玩家可以自由的去拜其他門派，也可以去鏢局、衙門兼差保鏢、辦案等等……。



發生條件：前面的事件事件全部完成，神>10000

名稱	人物	地點	條件
太極神功	綠葉道人	老君堂	須是武當派弟子
一鶴冲天	綠葉道人	老君堂	須是武當派弟子
連環奪命劍	方天舒	紫霄宮	須是武當派弟子 神>=0
太極劍	方天舒	紫霄宮	須是武當派弟子 太極拳>5 神>500 知識>35
武當長拳	古天放	玉虛宮	須是武當派弟子 神>=0
太極拳	古天放	玉虛宮	須是武當派弟子 武當長拳>5 神>500 知識>15

邪派—三清派

從揚州南大街出南門一直往右走就到三清派。先經過三清觀、門坊，到三清大殿拜滄海道人為師。拜師之後就到偏殿找大石道人學輕功和內功（就在大殿門口有一條向上的路，上去走到底就是偏殿了），再回到大殿學劍法和掌法。等劍法和掌法練到一定程度後，就可以再學更進一步的劍法和掌法。等功夫和一些參數到一定的程度後，本門的事件便會慢慢發生。

大鬧酒樓

三清大殿與滄海道人對話，然後到揚州酒樓搶酒菜，在揚州酒樓和老闆對話後與酒保戰鬥勝利後返回三清派，到三清大殿與滄海道人對話後與三清弟子戰鬥，勝利後事件便完成。

發生條件：陰山毒掌和無常劍法練到一定程度

[illegible]

三清大殿中與滄海道人和侯一雄對話，滄海道人要找徽去搶揚威武館的館主夫人。於是便到揚州揚威武館與湯龍對話，接著就進入戰鬥。勝利後回三清派就結束事件了。

發生條件：大鬧酒樓事件完成

[illegible]件

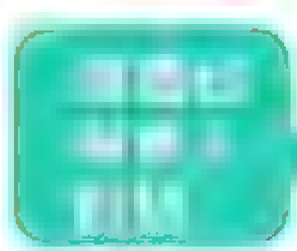
到三清派偏殿與大石道人對話，然後與大石道人戰鬥。接著前往大理城錢莊，和錢莊老闆談話得到3500兩銀子。接下來返回三清派，到偏殿和大石道人對話後和大石道人戰鬥，勝利後事件完成。

發生條件：神>2000，稱謂：少驪

[illegible]台的決鬥

至三清大殿與滄海道人對話，然後前往逍遙台和滄海道人對話後與侯[illegible]雄戰鬥[illegible]事件結束。

發生條件：神[illegible]2000，稱謂[illegible]少驪，鏢[illegible]事件事件完成



大[illegible]的[illegible]鬥

在[illegible]清派後院[illegible]對話[illegible]前往[illegible]，在人[illegible]和[illegible]杰、李[illegible]戰鬥[illegible]勝利後回[illegible]清派就結束這段劇情

發生條件：神[illegible]

[illegible]白山

於[illegible]清大殿和滄海道人對話，接著便前往長白山和官兵對話，戰鬥於是開始。勝利後逛逛長白山，就回[illegible]清派大殿和滄海道人對話。

發生條件：神1000[illegible]右

[illegible]山[illegible]

長白山事件結束後，先出去再回大殿就可以進行這個事件，然後到泰山參加掌門PARTY。到了泰山中天門前看到[illegible]站在那兒，和他對話後戰鬥開始。因為劇情設定不論勝敗都算玩家輸，打完後回三清派和滄海道人對話就結束事件了。

發生條件：神[illegible]

註 [illegible]

[illegible]戲怎樣才會[illegible]

[illegible]的事件[illegible]劇情就會有進展了[illegible]要完成所有的鏢局事[illegible]

三清派事件流程

[illegible]

搶奪民家婦女：正殿與滄海道人對話→正殿與侯[illegible]雄對話→揚威武館與湯龍戰斗

[illegible]

逍遙台的決鬥：正殿與滄海道人對話→逍遙台與滄海道人對話、與侯[illegible]雄戰鬥

[illegible]

長白山：正殿與滄海道人對話→長白山與官兵戰鬥→正殿與滄海道人對話

[illegible]

三清派獨門武功絕學

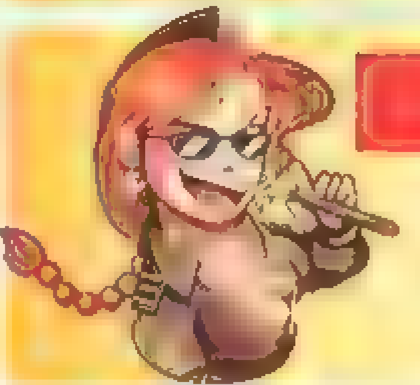
名稱	人物	地點	條件
混元一氣功	大石道人	偏殿	是三清弟子
清風化影	大石道人	偏殿	是三清弟子
無常劍法	滄海道人	正殿	是三清弟子、神<[illegible]0
白骨劍法	滄海道人	正殿	是三清弟子、負神>[illegible]500、無常劍法>5、知識>15
[illegible]陰五毒掌	滄海道人	正殿	是三清弟子、神<[illegible]0
化骨抽髓掌	滄海道人	正殿	是三清弟子、負神>[illegible]500、[illegible]陰五毒掌>5、知識>15

國有國法、營有營規，入伍蒐營者，請確實遵守營規，如查犯規屬實，以下列刑則處刑：

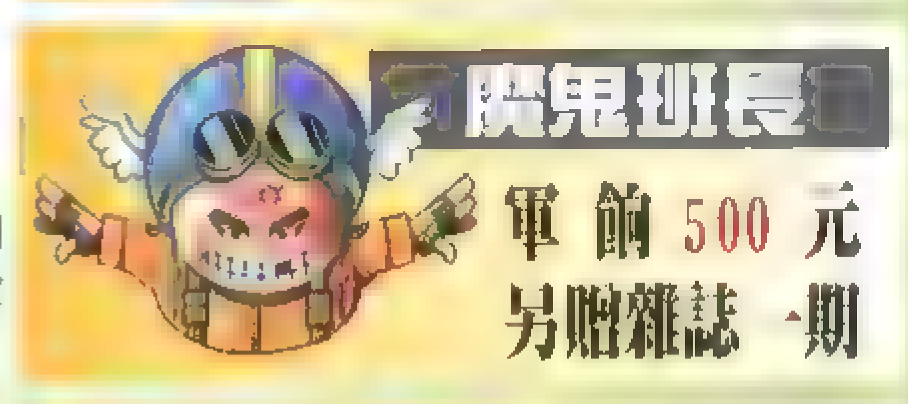
- 一稿多投者，求處無期徒刑，褫奪公權終身
- 抄襲友刊秘技者，不需判決，立地槍斃。
- 重複抄襲本刊登過秘技者，求處裸身空投鱷魚池100次。
- 投稿無法使用秘技者，求處阿魯巴極刑一年。
- 秘技啟動狀態說明不清者，求處禁閉一個月。
- 投稿者無姓名、電話、地址者，求處敦親睦鄰、勞動服務一週。

經本營審查，無觸犯營規，獲准錄用者，除授與軍階外，並依照下列階等發放軍餉：

戰鬥營長
軍餉 900 元
另贈雜誌一期



愛情少尉
軍餉 700 元
另贈雜誌一期



魔鬼班長
軍餉 500 元
另贈雜誌一期

超級上將
軍餉1200元
另贈雜誌一期

菜鳥天兵
軍餉 350 元
另贈雜誌一期

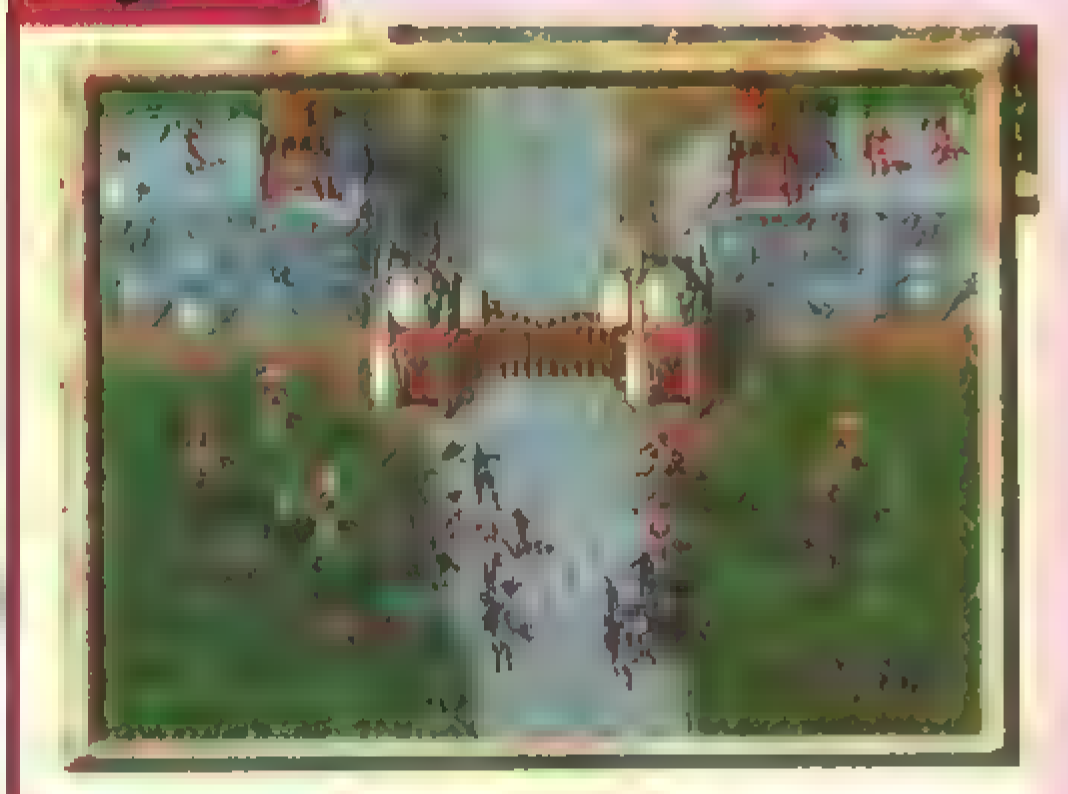
信長之野望～烈風傳 隱藏劇本

在選擇遊戲的劇本畫面時，用滑鼠左鍵按《請選擇劇本》之本字中間兩下。成功的話便可以聽到一段聲響並且看到一個視窗寫著《忍者：被發現了從1516年 月開始》（信長成年），從這裡便可以直接從第0劇本開始了。只要點對地方，便可成功，如果不能成功的話，請多試幾次，便可成功。

註：過關一次的話也會出現此劇情。

橫掃千軍之改朝換代　功能設定

在主選單選擇Skirmish或Multiplayer模式進行遊戲，遊戲中按Enter鍵後會出現對話視窗，在對話視窗輸入下列密碼，再按Enter鍵使用密技即可（再輸入一次密碼可取消密技）



●VINCE

+atm	金屬及能源增至1000
+bigbrother	追蹤單位的命令
+bps	顯示在Multiplayer模式中的日期
+clock	顯示時鐘
+cdstart	播放CD音樂
+cdstop	停止CD音樂
+contour#	三度空間地圖(#=1-15)
+control#	控制對手行動(#-0-3)
+dither	改變灰色視線
+doubleshot	武器火力增至200%
+halfshot	武器火力降至50%
+1lose	任務失敗
+iwin	任務勝利
+kill	殺死所有單位
+logo [1-9]	改變對手在Skirmish模式裡的顏色（1～9種
+mapping	地圖螢幕變亮
+noenergy	能源存量歸零
+nometal	金屬存量歸零
+noshake	關閉爆炸效果
+nowisee	顯示地圖
+radar	雷達範圍至100%
+shadow	單位陰影
+share radar	共享雷達(只限Multiplayer模式)
+share metal	共享金屬(只限Multiplayer模式)
+share energy	共享能源(只限Multiplayer模式)
+share all	共享所有資源(只限Multiplayer模式)
+shootall	能攻擊建築物
+showranges	按住Shift建點選單位時，範圍功能失效
+sing	單位會唱歌
+sound3d	3D音效開關
+switchalt	按Alt加[數字]切換單位
+view # =	觀看對手狀況(#=0-3)

破碎虛空　全武功招式

●史萊姆

在戰鬥或平常時候按Ctrl+F12，就會出現一個視窗，在視窗裡頭輸入以下密碼即可使用以下皆為傳臘的招式，有些招式在剛開始時可能因為內力、體力、等級等因素而暫時無法使用，招式名稱將會呈現灰黑色。用密技所出現的招式皆為第五重，各招式本身還有一些附加效果，請自行觀察。

傳臘的武功招式：

攻擊系

指令 招式名稱	攻擊力	指令 招式名稱	攻擊力
DRAGON-寒冰龍延	攻擊力2400	AARON-火燄飛擊	攻擊力2800
MARS=戰神出現	攻擊力3000	FLOWER-日月精華	攻擊力3800
TAICHI=天地太極	攻擊力4000	SHORE=法空靈岸	攻擊力4200
SWORD 密雨狂劍	攻擊力4200	MESSAGE 脈斷神訣	攻擊力5000
HEAVENLY-空用之神	攻擊力5500	QUICKLY-還變融貫	攻擊力6000
GHOST=天地鬼神	攻擊力8500	AUTUMN-秋風如刀	攻擊力9600
HORSE 神馬奔騰	攻擊力10000	MOVEMENT 動靜之機	攻擊力12000
GROUND-伏士千化	攻擊力17000	NORN-孚號有厲	攻擊力17000
FLUX 道遠流虛	攻擊力17500	EGRET 仙鶴神啄	攻擊力18000
STONY=樹靜石動	攻擊力18000	THUNDER 赤雷三擊	攻擊力18000
AIRCURRENT=伏氣中結	攻擊力18000	TRIPLE-九三重剛	攻擊力19000
SUPER=長生未散	攻擊力20000	TIME=天時無違	攻擊力21000
MOUNTAIN-道見西山	攻擊力22000	ASSAIL-瀰之大吉	攻擊力22000
SPLASH=太陰冥水	攻擊力22000	PEERLESS-破碎虛空	攻擊力23000

回復系

指令 招式名稱	攻擊力
GOLD-金玉萬堅	恢復生命力5000
TIGER-玄玉白虎	恢復生命力7500
REVICE 陰陽相繼	恢復生命力8000
UNHARMED-遇忘無損	恢復生命力9000
AERIAL-玄天一氣	恢復生命力12000
REVERT-大地精萃	恢復生命力13000

防禦系

指令	招式名稱	攻擊力
RAMPART	輕煙飛漫	防禦敵人攻擊
DEFENSE	白霧幻影	防禦敵人攻擊

高典靜的武功招式

指令	道具	指令	道具
SONIC	天籟之音	TIMELESS	八方雲動
MIND	心狂憶亂	JADEBUST	玉石俱焚
PERISH	毀天滅地	LIGHTNING	雷霆萬鈞
DAMNATION	十面埋伏	MUSIC	滄海嘯聲
CHOPPER	可得到道具斧頭		

白蓮莊的武功招式

指令	招式名稱	指令	招式名稱
ANTIGUE	迷情眼	CLOUDM	撒去手
MAGIC	歸元術	PAISONM	青綠甲
MANTIS	金絲螳螂	KNOT	迷魂螺
MOSQUITO	南窩蚊		

道具

指令	道具	指令	道具
POISON	可得到鶴頂紅	BREAKBEDEVIL	可得到璇璣
BREAKPOSION	可得到解毒丸	DEADLY	可得到斷腸散
SPELL	可得到符咒	IROMKEY	可得到鐵鑰匙
CUPRICKEY	可得到銅鑰匙	NEEDLE	可得到銀針
CHOPPER	可得到斧頭		

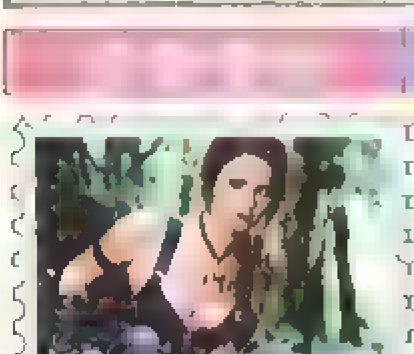
戰鬥用指令

指令	功能
SUPERMAN	無敵　戰鬥中被攻擊不會損失體力
BREAEAGLE 1	傅鷹生命力全滿
BREAEAGLE 2	白蓮莊生命力全滿
BREAEAGLE 3	高典靜生命力全滿

不常用指令

指令	功能
MONEY #	金錢增加（#為金額，只能輸入1～9999）
HIDE	隱形　敵人將看不到你，所以他們無法攻擊你，但你也無法攻擊他們
DIPPER	瞬間移動　由走路姿態變成瞬間移動，無法攻擊敵人或被攻擊
FILTHY	金錢加10000

登記／局版臺誌字第177號
帳號／41941885



破碎虛空記者會實地採訪

【記者／李永治】

身為國內電腦遊戲界龍頭的智冠科技，為了替最近剛推出的『破碎虛空』促銷，特地在台北凱悅及高雄國賓各舉辦一場記者會，並邀請到許多媒體記者及同行業者前來參觀，究竟這些記者會有何特色，會吸引到這麼多人前來呢？原來現場除了邀請到當代武俠巨擘黃易先生暨其夫人來到現場之外，還有破碎虛空女主角的選拔決賽！

當初智冠為了替這套產品打響知名度，特地舉辦了「尋找電玩最佳女主角」活動，公開徵求最像「破碎虛空」女主角白蓮珏的超級明星臉，無論男女老少，只要敢秀敢現，自認為長相像白蓮珏者，都可報名參加！如進入決選名，每名五千元獎金，而獲選為最佳女主角者，更可獲得獎金一萬元！後來此活動吸引了一百七十餘人報名，在經過初選之後，終於有五名報名者出線；而智冠在這次的記者會上，便是要把決賽的結果在現場公佈，所以引起了一陣騷動。

在記者抵達現場時，只見五名身著苗族服飾的少女在現場穿梭。當記者前往詢問之後，才曉得原來這五位年輕活潑的少女，便是破碎虛空女主角選拔賽的入圍者：沈家伶、李梅瑛、許淑芬、郭靜玫、余培莉；而由於現場另設最佳人緣獎，所以她們也設法爭取來賓們的好感，屆時便可投下其神聖的一票。

當記者會正式開始之後，司儀侯冠群先生便身著一服長袍馬掛，以生動的開場白揭開序幕。當智冠科技的總經理王俊博先生、武俠巨擘黃易先生及製作單位北斗星工作室之張昆倚、張昆耀兄弟及智冠科技北部工作室總監張益民一一上台致詞之後，便開始了選拔賽之結果揭曉。

在五位入圍者上台之後，經現場公佈，由五號余培莉獲得最佳女主角之寶座；接下來現場的最佳人緣獎，則由一號沈家伶獲得。經黃易先生所言，他覺得余培莉無論在面貌、氣質上，都與他心目中所設定的白蓮珏相當接近，所以決定由她來擔任最佳女主角。

破碎虛空是智冠科技砸下一千伍百萬元的大成本製作，具有4片CD容量，以魄力十足的3D戰鬥畫面為其最大特色；再加上武俠名筆黃易的原著、399元的超低價，將可以預見這套遊戲將會引起國內電腦遊戲界相當大的熱潮。

1999年台北電腦應用展最速報

／馬路記者火線報導

今年的電腦應用展仍如往常一般地熱鬧，不過有一個最新的突破唷！就是展覽的時間延長到晚上七點啦！讓參展的民眾有更充足的時間可以逛個夠；不過也有一個人麻煩，就是售票口統一都在世貿廣場的入口（世貿與凱悅飯店相連接之處），讓參觀者必須繞一大圈到後面才可以買到票，造成了些許不便。

除了展覽中少不了辣妹陪襯之外，各家廠商今年可也都是卯足了全力辦活動，而咱們的遊戲公司可也不落人後呢！到會場參觀除了有得看之外，還有不少好康的唷！像是第三波買遊戲有可樂可以喝，還有美女搖呼拉圈給您看，陪您玩凌波舞呢！聽起來是不是很棒咧？

除了靜態的展示、工讀生發DM、請專業的show girl，廠商們更加強了與消費者之間的互動關係，「有吃擱有拿」是今年展覽的最佳寫照，在大宇資訊的攤位上，消費者即使沒有買遊戲，也有果凍可以吃呢！

老牌子的智冠科技也舉辦了99年聯展，網羅旗下代理公司一同展覽，讓展出的內容更為豐富，所以在該展區中可以看到許多精彩的遊戲展示，來一家可以看很多家，這可是別處沒有的喔！而且還有實用的塑膠記事本可以拿呀！另外信之優多媒體公司在智冠的聯展會場中，也特別請到日本遊戲名畫家「山本和枝」大師到現場，贈送遊戲設定的簽名畫給參展者。

TGL今年也推出99'年遊戲祭典，將攤位佈置的非常有日本風，所以成了許多哈日族的朝聖地；還有許多穿和服的女孩穿梭其中，以及真人版的小珍與日奈可以與您合照喔！而今年研發的新遊戲也在會場中公開亮相，所以該攤位吸引了不少人氣，讓馬路記者要照相時都得左躲又閃的呢！

綜觀今年的應用展仍然是非常成功的，不知道是不是景氣回復的關係，買氣相當旺盛，記者在會場中常常是『人手一抱』，因為買太多了只好用抱的啦！

蘿拉又來了!!

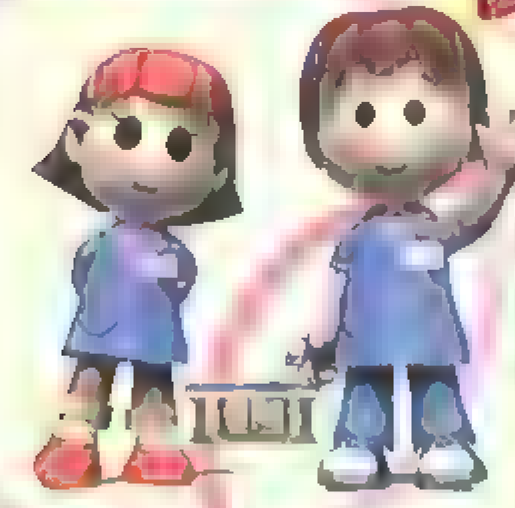
深受男性玩家喜愛，女性玩家嫉妒的女英雄蘿拉，將於11月4度躍上電腦螢幕。這回，綁個俏麗馬尾、難掩了萬種風情的蘿拉，在「古墓奇兵四：最後啓示錄（Tomber Raider 4: The Last Revelation，暫譯）」裡到埃及冒險去挑戰法老王。另外，日前發行商Eidos也指出，第四集的劇情還會涉及到他們所詮釋的「古代神話及千禧之星」。

設計公司Core表示，古墓奇兵四不僅會讓初次接觸這套遊戲的玩家會迷戀蘿拉，而蘿拉迷們也會發現新遊戲的圖形勝過前作，女主角的移動方式也和前三集遊戲感覺不太一樣。在設計上，Eidos承諾翻新遊戲的物品清單系統，並且會加入旅行記事本、設計小型儲存地點、縮短旅行時間、取消載入畫面、改進開場影片及過場動畫等。另外，動作遊戲所注重的動態光影效果也會大幅改進，而蘿拉本人也會因圖形處理更細緻的關係，變得「柔柔亮亮，閃閃動人」。

古墓奇兵自1996年上市以來，前三集在所有的遊戲平台上共已賣出超過1600萬套，相信古墓奇兵四將再次捲起蘿拉旋風。

蘿拉這回要造訪法老王

便利商店國內銷售量突破二十萬套！



由國人自製、高峰群發行的電玩遊戲「便利商店」，於今年夏天在電玩界中掀起一陣旋風！高峰群資訊在8月9日召開的記者會中，便宣佈「便利商店」的銷售套數正式突破20萬套，創新了國內遊戲軟體的銷售記錄！

「便利商店」在開始時所定的預計銷售套數是15萬套，雖然當時大部分人都對這款遊戲相當看好，卻也都對15萬套這個數字採保守觀望的態度；但「便利商店」一推出即造成一股搶購的旋風，在七月十一日短短不到兩個星期內，即達到銷售十萬套的目標，更在八月六日正式突破20萬套。

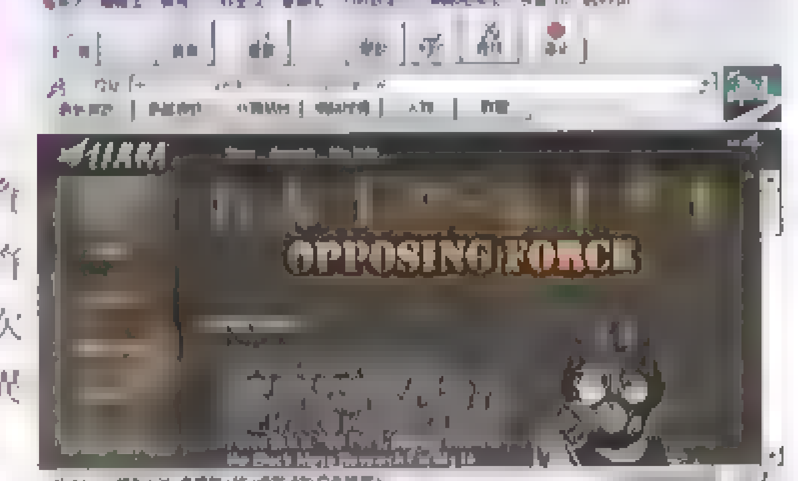
高峰群資訊總經理劉柏園表示，「便利商店」的銷售能達到這樣的成果，主要的原因在於策略及目標對象的訂定，有別於以往其他遊戲的傳統行銷方式；「便利商店」的高度親和性，造成高達三分之一以上的消費者是非所謂的「專業玩家」，甚至有許多是從來不曾玩電腦遊戲的人，挖掘出這些在電腦遊戲這個領域裡的「隱身玩家」，是「便利商店」成功的最大原因。智冠科技總經理王俊博更大膽預估，「便利商店」的銷售將會直破30萬套！

在此次記者會上，高峰群資訊劉總更表示，

在過去一年半以來，高峰群一直在尋找一個介於通路及研發之間的「發行商」（Publisher）的定位，且已經有很大的發展空間；在未來，高峰群努力發展的方向，劉總更預告了在十一月時，將推出一套以上班族男性為目標族群的遊戲，名稱定為「秘書／情人」，預計將有10～15萬套的銷售套數，且讓人拭目以待。

EA的澳洲子公司EA Australia日前宣佈，任命從LucasArts挖角來的Steve Dauterman為亞太事業部總經理。Steve在LucasArts服務十年之久，參與過的遊戲包括X戰機、絕地大反攻、闇影帝國、俠盜中隊、猴島小英雄、神通鬼大及急速天龍等，經驗十分豐富。EA希望借重他的才長，為公司擴展亞、澳和世界市場。

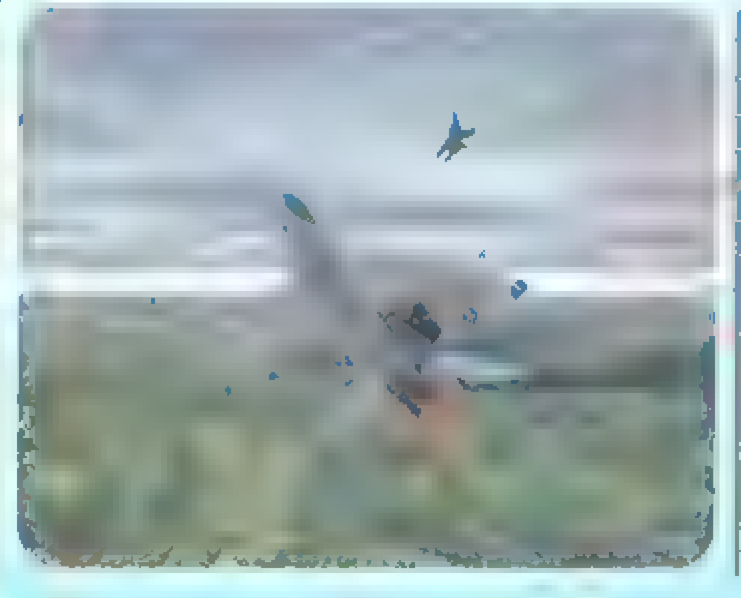
其次，Sierra和Gearbox Studios合作推出戰慄殺機之反對勢力（Half-Life :Opposing Force）官方網站，提供玩家遊戲畫面、遊戲新聞、遊戲論壇和產品介紹，其網址為www.sierrastudios.com/games/opposingforce/。戰慄殺機之反對勢力是戰慄殺機的資料片，它將讓玩家再次扮演獵殺異形的士兵。



無獨有偶地，Acclaim Studios也推出賽車遊戲「急速旋風」（Re-Volt，暫譯）的官方網站，提供玩家遊戲畫面、賽車、車道和遊戲等資料；另外，玩家也可以從該網站上下載遊戲的Demo版，其網址為www.acclaim.net/games/re-volt/index.html。

飛行戰鬥遊戲全軍出擊

／吳建煌



暑假是遊戲業的旺季，所以出版商都趁這個買氣大熱的季節裡，將產品介紹給玩家；許多飛行戰鬥遊戲也趁此時傾巢而出，在此提供幾個遊戲供玩家參考。

首先打響第一砲的，是由Horizon設計的微軟戰鬥飛行模擬資料片：戰鬥資料片（Microsoft Combat Simulator: Combat Expansion Pack，暫譯）。這套屬於1.4版的資料片，是以Horizon開發的Direct Flight技術為主建構，無論是遊戲下載與儲存、畫面視線及視野、時間設定、引擎及燃料控制、使用者介面選項等都有改進。遊戲預定在八月推出。

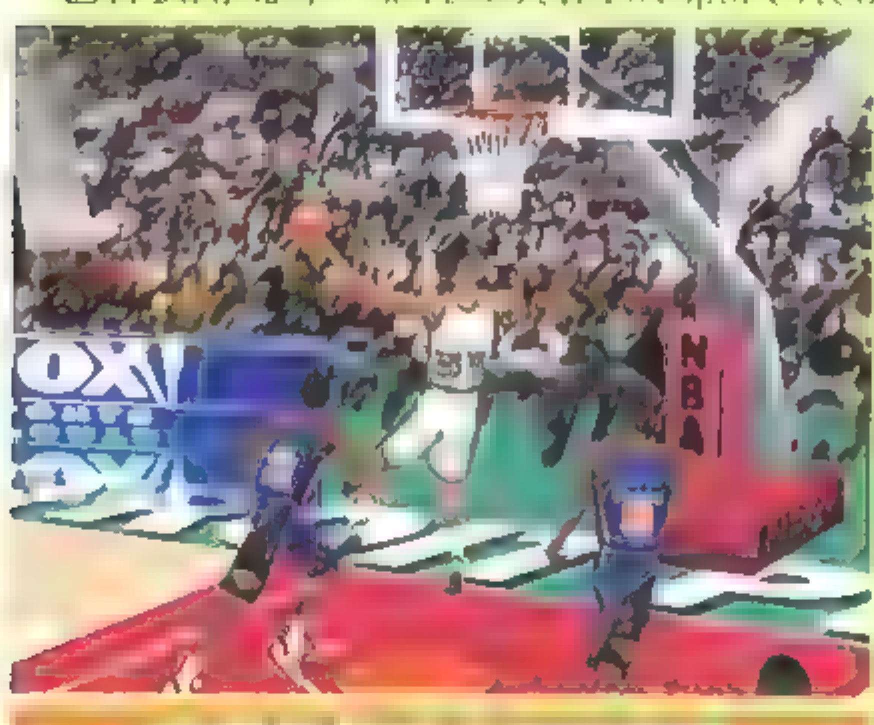
接著是由Psygnosis推出的愛國義勇軍（Nations: Fighter Command暫譯）。這套以第二次世界大戰為背景的空戰遊戲，提供包括Relaxed、Realistic及Ultra Realistic三種模式，玩家進入遊戲後還可選擇初級、簡易、困難三種等級。可參與戰鬥的國家包括英國、德國及美國，而每個國家又涵蓋十五項根據史實作成的戰役，玩家必須完成眼前的任務，才能再進行下一關。本遊戲預計秋季上市。

再來是飛行遊戲大老Novalogic推出的F-22閃電攻擊機三（F-22: Lightning 3，暫譯）。這套以洛克希德公司研發、將於2005年服役的F-22戰機為主的遊戲，提供許多速戰速決式的單人遊戲，以及教導菜鳥上手的教學遊戲。遊戲的任務及戰役地點含括蘇丹、阿爾及利亞、敘利亞、菲律賓及印尼等國。部份任務展開之前（特別是教學任務）會以語音及提示引導玩家上路。另外，F-22還提供戰術手冊及任務編輯器，讓玩家順利殲敵和規畫自己喜愛的任務。

知名運動明星擔任遊戲代言人

Fox Sports Interactive目前宣佈，簽下NBA亞特蘭大老鷹隊明星球員史帝夫．史密斯（Steve Smith），他將成為該公司訂於秋季推出的NBA職籃2000（NBA Basketball 2000，暫譯）的遊戲代言人，並且會在PS與PC版的遊戲光碟中出現，成為首位老鷹隊在遊戲光碟封面中粉墨登場的球員。

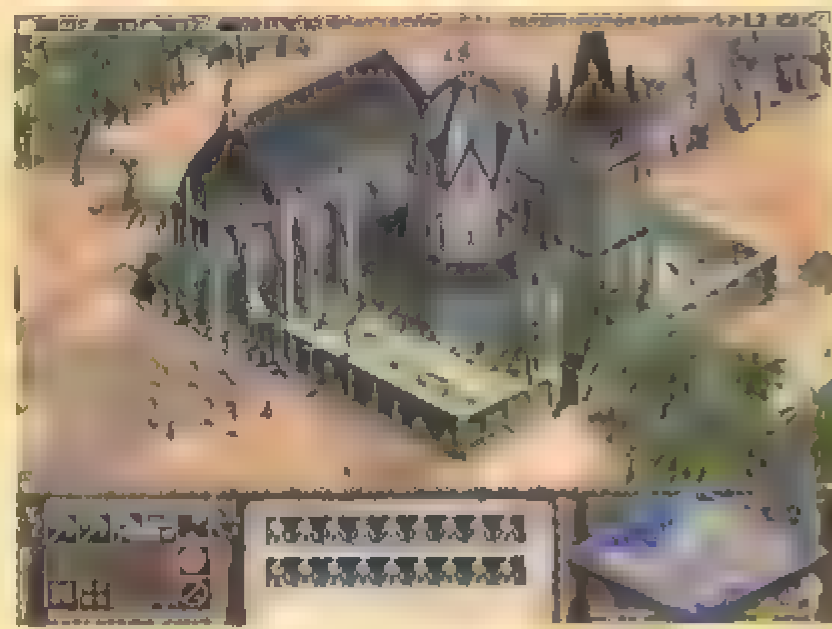
史帝夫是老鷹隊的主力球員，上個球季平均每場得分18.7分，已獲選為夢幻隊隊員，將代表美國參加公元二千年奧運。為了促銷這套遊戲，史帝夫也會公開現身，並且參與在foxsports.com上舉辦的網路實況談話轉播，發表對遊戲的看法。



運動遊戲出版商在行銷考量上，很希望能請到一位大聯盟星作為其產品的代言人，因此包括老虎伍茲等人，都已躍上電腦遊戲的舞台；但令人遺憾的是，最受籃球迷崇拜的人【麥可喬】丹，直到退休前仍因肖像權談不攏，未曾正式在遊戲中出現。

世紀帝國二beta版誕生囉！

經過將近二年的等待，設計『世紀帝國二：王國世紀』(Age of Empire 2: The Age of Kings，暫譯)的Ensemble，終於在七月完成萬眾矚期待的遊戲測試版。負責出版世紀帝國二的微軟公司，也在七月二十二日至二十六日於網路上推出遴選測試版玩家的活動，為這套超強檔遊戲進行第一波造勢活動。



微軟在這項活動中，共選出三百名提出測試申請的玩家，而脫穎中選的人，除了可獲得一片測試版世紀帝國光碟之外，還有機會進入世紀帝國新聞群組，進入MSN Gaming Zone世紀帝國二測試版多人遊戲廳，以及有機和其它測試版玩家與本遊戲設計團隊進行多人遊戲對抗賽。當然，遊戲也不是白玩的；這些玩測試版的玩家，必須向設計單位提出除錯報告，作為正式版上市前的修正參考。

世紀帝國是1997年上市的即時戰略遊戲

世紀帝國的續集，設計師在遊戲中增加了新單位、新武器與新地形；另外，地圖上的各元素如設施等圖形也比前作大許多。世紀帝國讓玩家從石器時代玩到鐵器時代，而世紀帝國二則讓玩家橫跨中世紀，發展您所創造的文明。

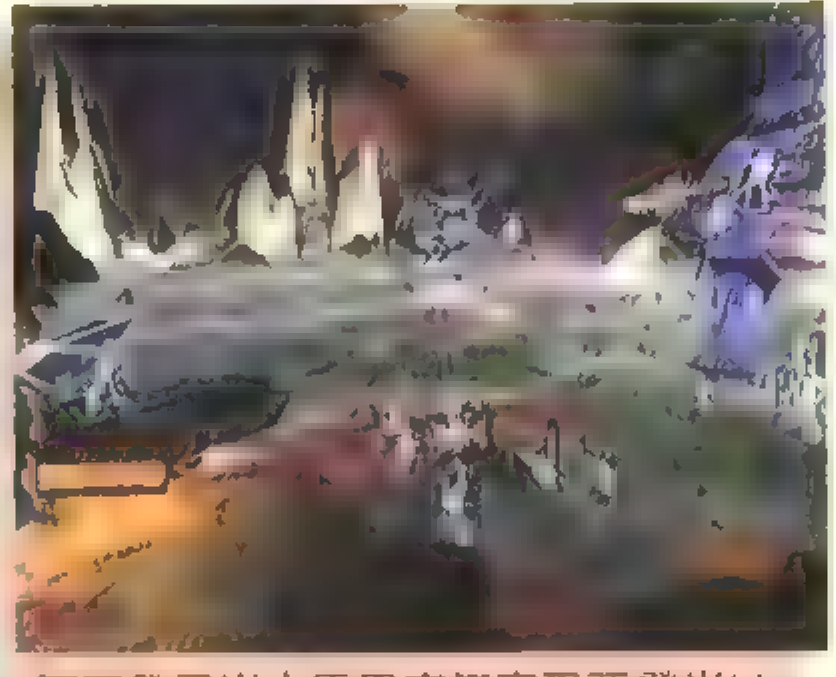
除了PC版世紀帝國二之外，MacroSoft也在七月正式推出世紀帝國Mac版，預料世紀帝國系列將是玩家在今年下半年茶餘飯後的焦點話題。

席德梅爾新作將上市

Firaxis在推出策略遊戲阿爾發星半人馬星座之後，又於日前宣佈，將於今年秋季推出策略遊戲大師－席德梅爾之『大戰役』(Great Battles，暫譯)系列首部作品：安提艾坦戰役(Antietam!，暫譯)。

據了解，安提艾坦戰役是一套以「蓋茲堡戰役遊戲系統」為藍本的遊戲，它讓玩家進入3D戰場上，扮演聯邦或邦聯的指揮官，親身體驗驚天地泣鬼神的美國內戰。Firaxis在製作過程中不斷聽取玩家的想法，並且將多數玩家最希望玩到的東西加入遊戲裡面，因此，包括新部隊、新地形、與遊戲AI等，在上市前都會持續進行改進。

值得一提的是，安提艾坦戰役雖然以史實為劇本，但玩家仍可以憑自己的遊戲功力改變戰爭的結果！



阿爾發星半人馬星座年底又要發光!!

如果玩家對美國內戰沒興趣，沒關係！因為EA也宣佈，在年底要推出阿爾發星半人馬星座的任務片：席德梅爾之異形大對決(Sid Meier's Alien Crossfire，暫譯)。遊戲裡增加了新派系、新技術與新秘密計劃，再次展開玩家在異星殖民的奮鬥史。

誰是最佳電玩女明星？飛龍女戰士

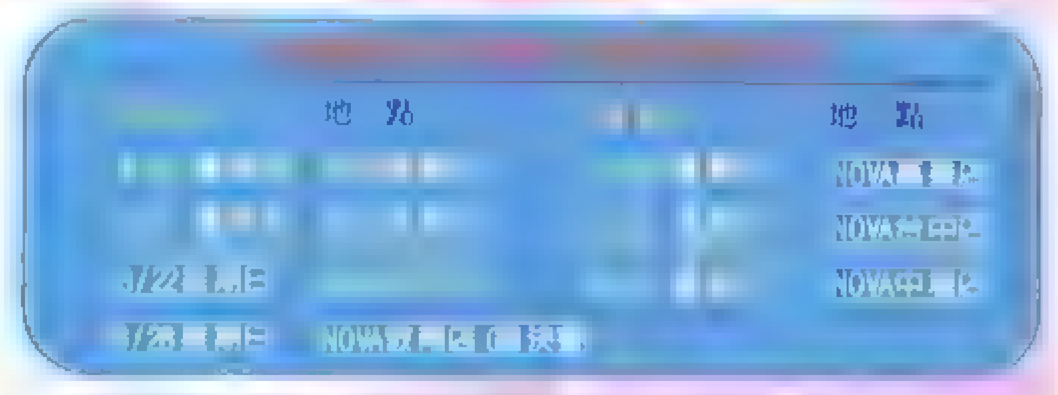
全省連線大賽記者會

電腦遊戲史上曾經有過不少膾炙人口的遊戲，其中也培育出不少相當出名的電玩女明星：以武打招式享譽全球的快打旋風女主角春麗，她的可愛旗袍裝加上打勝時的活潑動作，著實吸引了不少世人的目光；這之後又出了一位不僅轟動全球電玩界，還造成第一位電玩明星寫真集，甚至最近預計拍電影的古墓奇兵女主角－蘿拉，蘿拉旋風至今久久未曾散去。

緊接著的恐怖遊戲巨星代表作也醞釀生出一位知名電玩女星－克蕾兒，她的英勇也讓許多玩家迷戀不已；不過第三波即將推出的，是一位耗費3年製作，功夫勝過春麗、勇氣直逼克蕾兒、身材臉孔更讓蘿拉驚懼三分，她便是飛龍女戰士主角－萊恩！

萊恩在遊戲中不僅可使用超過30種以上的武器，還可操控7種以上的法術攻擊敵人；最精彩的，就是飛龍女戰士萊恩在連線遊戲比賽模式中，可以飛龍對戰、女戰士肉搏戰、人龍合力對戰等3種方式進行連線比賽。這次NOVA全省連線比賽採用飛龍對戰或女戰士肉搏戰兩種方式交替進行，玩家們絕對可以享受到如同遊樂場大型電玩連線對戰的真實刺激感。這次比賽全程將採用捷元電腦搭配儀訊科技最新的S3 3D加速卡，來呈現遊戲中飛龍九天、狂風四起、迷霧漫漫的遊戲場景。

值得一提的是比賽將在全省NOVA共比賽6場，最後於NOVA敦南店進行總決賽，屆時除了各區優勝2名將有豐盛獎品外，總決賽優勝前3名更可贏得現金，或最新的夢幻主機板、MP3隨身聽、搖桿、電腦遊戲雜誌等豐富大獎，還能與兩位性感又美麗的萊恩女戰士合影留念。



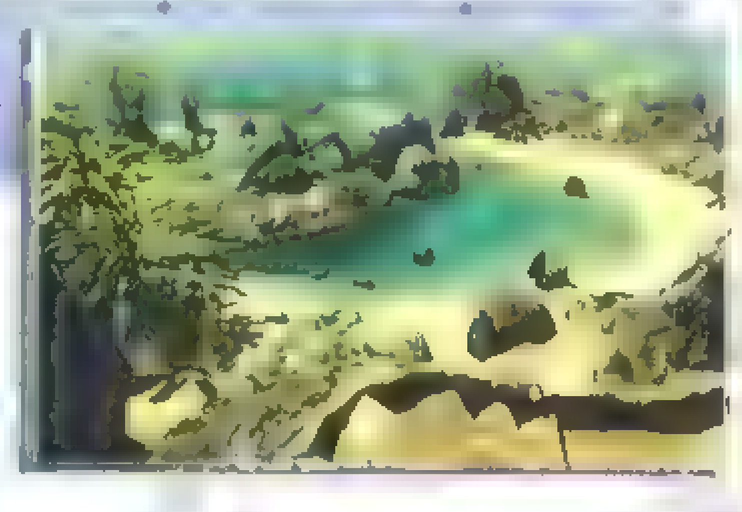
[illegible]	地點	[illegible]	地點
[illegible]	[illegible]	[illegible]	NOVA[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	NOVA[illegible]
7/24 [illegible]	[illegible]	[illegible]	NOVA[illegible]
7/23 [illegible]	NOVA[illegible]		

飛龍女戰士連線比賽將於8月開始在全省NOVA商場展開，比賽共有7場，採事前報名與現場報名兩種方式，且有名額限制，歡迎各位玩家踴躍報名以爭取大獎。比賽時間如下：

為了證明誰才是最受歡迎的飛龍女戰士，第三波還將與IS NET網站合辦一場最受歡迎的飛龍女戰士－萊恩選拔賽，兩位美麗模特兒所扮演的一黑一銀裝扮的萊恩，將上網接受玩家的考驗。

飛龍女戰士遊戲軟體預計九月中旬上市，敬請各位期待。

迷霧之島：叫我第一名



誰是史上最暢銷的遊戲？在謎題未揭曉前，玩家心中可能只想到那些能讓玩者血脈賁張，high到極點的作品，但這種想法不見得是對的。根據PC Data引述遊戲出版商Mindscape公佈的資料指出，由Red Orb所設計的迷霧之島（Myst），從1994年出版以來，迄今總銷售量已達550萬套，暫時奪下遊戲史上的銷售冠軍！

迷霧之島是一套典型的神秘冒險遊戲，玩家在遊戲中可以和物件互動，進而解決謎題而在遊戲中一關一關前進。值得一提的是，迷霧之島的銷量成績大幅超越了血腥暴力濃厚的雷神之鎚（Quake，180萬套，1996年發行）與毀滅戰士（Doom，290萬套，1994年發行），這項事實証明並非「血與暴力」才能吸引玩家。因此，Mindscape也希望能藉著迷霧之島與其續集迷霧之島二（Riven）有別於其它作品的特性，倡導家庭遊戲非暴力的本質。

華義國際虛擬人物命名活動比賽

華義國際在【夢幻飛機場】推出時，以兩位可愛的虛擬小娃娃作為其產品代言，創造了【夢幻飛機場】高銷售業績，並且更在遊戲玩家的眼裡成為新世代的人類代表，還屢屢進入暢銷遊戲排行榜前十名。因此，華義國際特舉辦【虛擬人物命名大賽】，希望喜歡【夢幻飛機場】的男女老少再度與我們共襄盛舉，一起為華義可愛小娃娃取一個拉風吉利的好名字，並預測下次華義小娃娃下次登場的遊戲造型。

參加辦法注意事項：

參加命名遊戲者，請明信片寫下3組你認為最有創意又吉利的名字，寄至華義國際行銷企畫部（台北市光復南路495號7樓之5）收

◎只要入選佳作者，就送您神秘小禮物，得獎名額有200名喔，而且還可以有抽獎機會，得到【夢幻飛機場】一套，最佳命名者前10名就可得到華義國際最新遊戲－夢幻小坦克一套

◎命名者前三名還將獨得軟體世界一年份

◎華義國際將會把優勝者的創意名字，作為華義國際小娃娃下次登場曝光的參考

◎所有得獎者名單均會在華義遊戲網及活動配合媒體中刊載

◎命名比賽收件截止時間於9月30日前，以郵戳為憑

華義國際　詢問電話：02-8789-0099

截稿後特報～大宇資訊電玩節目最新動態

／苦力小編搶先報導

咱們遊戲界中老牌子的大宇資訊，在今年有了重大的突破唷！除了維持一貫高品質的自製遊戲之外，該公司今年還擴大營運方針，將觸角伸及至電視傳播的領域，預備在九月份推出新的電玩節目，所以小編努力地為讀者挖出最新的消息，保證是第一手的資訊唷！

●節目名稱：電玩帝國
●播映頻道：霹靂衛星電視台
●播放時間：星期六下午5：30～6：30
●重播時段：星期天下午5：00～6：00
　　　　　　星期天晚上10：30～11：30
●節目型態：預計一個小時的時間，共分成四大段落

1.業界動態　包含各式各樣業內的消息，以及精心企劃的專題報導，據內幕消息指出，會有PS2最新的消息，以及SEGA的獨家專訪；而且連任天堂那兒也都打點好囉！所以一定會有超勁爆的資訊要炸向玩家，請耐心等候囉！

2.NEW GAME介紹：兼具TV&PC的遊戲，除了與國內遊戲廠商有良好的聯繫之外，國外的遊戲也取得最新的資訊，號稱絕對搶先唷！

3.資深玩家座談會：邀請骨灰級玩家現身說法，被遊戲殘害的過程……非常值得一看呢！

4.排行榜、贈獎……秘技等專欄：內容精彩可期，絕對不可錯……過喔！

最後介紹的就是主持人啦！是由蔣偉文……先生擔綱演出唷！擁有185公……分高的年輕小帥哥，聽說……玩起電動來也很有一手，就讓咱們一同拭目以待吧！

另外據該公司人員指出，在九月二日下午2:00，大宇資訊將在遠東飯店怡東園舉辦一場記者會，透過各媒體將節目做正式的介紹。

七夕真愛、純愛告白

在純愛手札遊戲中，往往都是女主角對你告白，但有時落花有意、流水無情，總不能順利與自己心愛的女主角一吐心中的情意。但話說是它的機會來了！只要以郵寄方式及網路留言，寫下你對於某位女主角夠肉麻夠炫夠創意的告白，就有機會得到純愛手札遊戲軟體、純愛手札攻略畫冊、純愛手札滑鼠墊、純愛手札周邊精品及軟體世界雜誌半年份哦！

參加辦法

參加純愛告白者，請以手寫或使用標準稿紙，以文字寫下你心中最真摯的心情，不論是你的親密愛人，或是你暗戀許久的對象，甚至是你久久難以忘懷的情人，只要是情意真切，感人肺腑，都是我們評選優勝者的參考。文長請在500字以內（可用筆名）。

請於88年10月25日前將作品郵寄或以電子郵件（E-MAIL）寄至台北市光復南路49號7樓之5

華義國際行銷企畫部收

詢問電話：02-8787-0699

傳真：02-8787-0099

E-mail：pipi@mail.hwaei.com.tw

◆華義國際將會把優勝者的作品作為純愛手札有聲書的參考

◆參賽作品一律不退件，請自留底稿

◆各得獎者與評選出的優勝文章，華義國際擁有集結出版與印刷刊登或報導的權力，不再另付稿費或版稅

獎項內容：

只要入選佳作者就送您神秘小禮物，得獎名額有100名噢！有純愛手札遊戲軟體、純愛手札滑鼠墊、純愛手札攻略畫冊、純愛手札周邊精品，而且還可以有抽獎機會，得到【夢幻小坦克】一套。（共30名）

最佳告白者前3名，就有機會成為純愛手札有聲書故事的主角，還將獲得軟體世界半年份

平分秋色3之十二星座光碟插畫集新閣情

由華義國際力邀國內知名插畫作家丁凡與陳淑芬出版的國內第一套插畫光碟圖冊集『平分秋色』，在上一集一推出時即造成國內畫迷的喜愛，甚至在上月軟體銷售排名也進前三名，可見兩位作家的魅力一番，因此華義國際再推出兩位作家新作『平分秋色3之十二星座』。

『平分秋色3』內容完全以十二星座話題為主，並有十二位大家喜歡的知名人物代表十二星座，不知裡面有沒有你（妳）喜歡的的人呀？。

此次『平分秋色3』真是大有內容，除了有兩位大師的美美插畫外，還有一套完整版的「大開眼界PHOTO SUITE」影像處理軟體（讓大家可以製作精美的卡片及月曆…噢）及五套文鼎字形（讓妳有美美的字可以放）、平分秋色螢幕保護程式（呵呵…我的電腦螢幕更好看了）、夢想家DIII（與偶像距離更接近噢）…等軟體，絕對物超所值。

『平分秋色3』出品後活動多多，為了配合明年總統大選，也趕流行來個『平分秋色3－全國NOVA廣場走透透簽畫會』，只要憑『平分秋色3』的光碟來簽名，就送限量版的『平分秋色十二星座典藏海報』噢！只有簽名會才有，錯過了這次NOVA走透透簽畫會，那就請妳再等N年吧！

PC-[illegible]好去處，MACAGA漫卡遊戲嘉年華

「便利商店」等多項產品及相關活動等你來！

8月11日～8月18日在新光三越新日店舉辦的MACAGA展，主要訴求的對象是青少年族群，電玩是當然的重點，不但專為電玩遊戲開闢專區，更配合專區而有連串的贈獎、促銷活動。

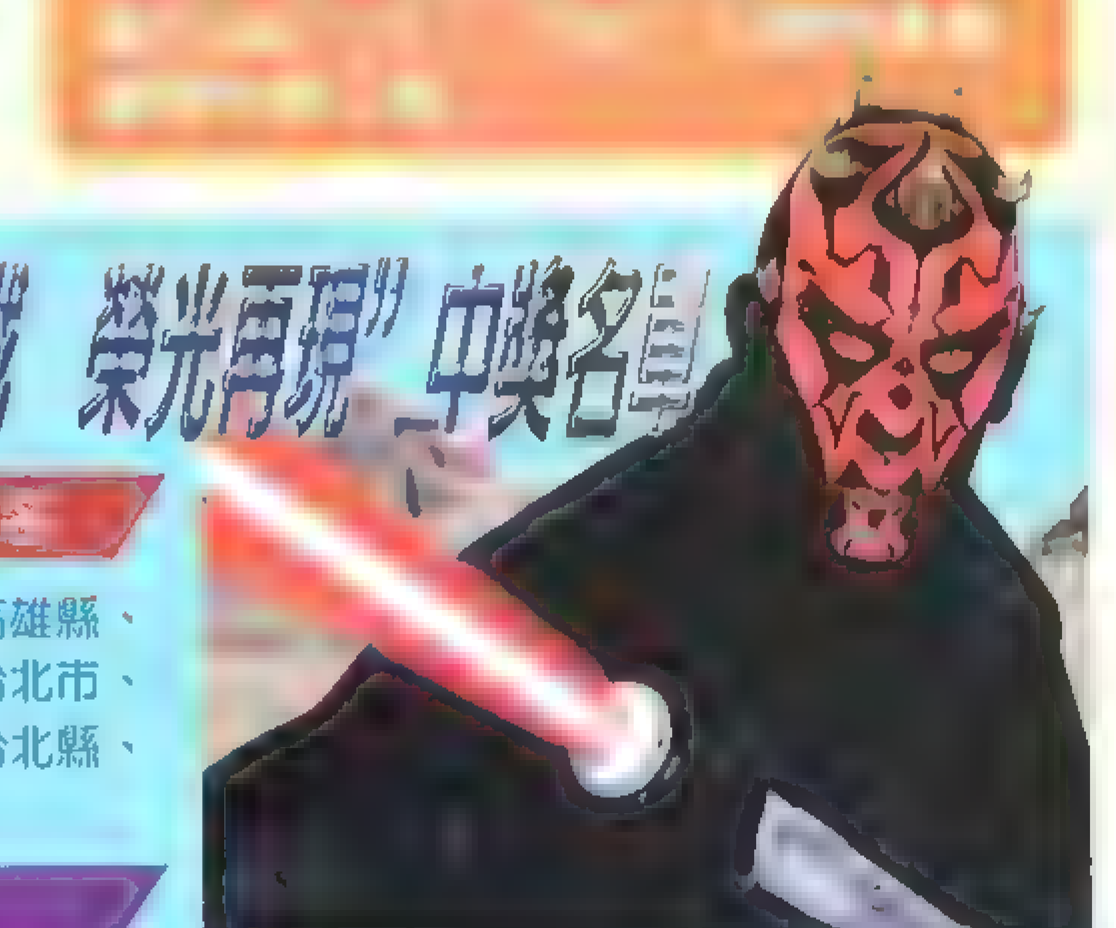
MACAGA展既然有電腦遊戲專區，那最近最當紅的「便利商店」當然不會錯過囉！「便利商店主題館」更可說是這次遊戲區的主力軍，沒玩過「便利商店」的玩家，建議您親自走一遭，了解一下這款易上手又令人著迷的遊戲，為什麼具有超強的吸引力，或許你也將深陷其中唷！

玩過「便利商店」的便利商店迷也不能錯過，因為「便利商店主題館」將有一系列最新、最酷的周邊珍藏品在會場，等著你將他們帶回，而且這些限量的珍藏品，在其他地方可是看不到的唷！錯過了這次的MACAGA展，你就只有乾瞪眼的份囉！

除了限量精品之外，「便利商店主題館」為了與玩家互動，在現場更舉辦了多場活動：便利商店大放送、便利商店店長脫脫脫、便利商店情人有約…等，活動內容精彩可期。當然囉！大獎是絕對不會少的，有玩又有拿，你還在等什麼呢?

除了「便利商店」以外，MACAGA的遊戲專區裡還有其他最新的遊戲資料及相關產品，無人島物語、破壞神令、風色幻想等夢幻強GAME組合，都將有超級贈品在現場等著你來，連電玩人觀禮當日也不會缺席這項盛會。暑假最熱門的各種遊戲都將在MACAGA等著你來！

郵購世界[illegible]活動專頁“星際大戰　榮光再現”中獎名單



A.[illegible]

鄭逸新　台北市、丁銘慶　台中縣、蔡秉翰　高雄縣、林逸群　高雄市、黃俊維　彰化縣、駱丁郁　台北市、張育元　台北縣、王玉叙　台中市、楊士磐　台北縣、葉家瑜　屏東市

B.星際大戰首部曲單曲EP　5名

林玠衡　台南縣、邱大晉　台北縣、曹弘昌　高雄市、陳麗美　高雄市、王荏捷　高雄市

C.[illegible]

陳偉降　台北市、黃俊宏　雲林縣、蔡博政　台北縣　馬又駿　台北市

D.Pizza Hut[illegible]$500[illegible]券　5名

王秋智　台中縣、鄭育昇　台南市、簡昭育　桃園市、陳秀意　嘉義市、張承鈞　高雄縣

E.Pizza Hut「行[illegible]」

李潮欽　屏東縣、陳易聖　台北縣、許光輝　台中縣、張威傑　高雄市、楊育哲　新竹市、蔡隆宏　台南縣、李敏興　苗栗縣、黃忠建　台南縣、諶炙宇　台北縣、郭菀如　台南縣、柯明倫　高雄縣、邱奕忠　桃園縣、秦銘志　台北縣、葉銘斌　高雄市、孫志豪　台北市、賴清吉　台中縣、陳家豪　台中縣、陳奕仲　高雄縣、張書祈　南投縣、簡玉芳　台南縣

湯姆漢克斯＋梅格萊恩

電子情書特別版DVD／VCD

七月中旬限時專送

You've Got M@il
電子情書

『電子情書』搭上了網路發燒熱，獲美國CBS電視台評為"年度最佳愛情浪漫喜劇"，並勇破台灣區票房賣座一億元大關！本片由最受歡迎的銀幕情侶組合～連續兩屆奧斯卡金像獎得主－湯姆漢克斯及《X情人》中永遠的甜姐兒－梅格萊恩，繼《西雅圖夜未眠》之後，幕後原班人馬通力再獻之作！

為了造福更多的影迷，得利影視即將於七月中旬隆重推出《電子情書》特別版DVD／精裝版VCD，讓世紀末愛情信差將限時專送直達你家！

喬福斯（湯姆漢克斯飾）和凱薩琳凱莉（梅格萊恩飾）皆住在紐約上西區，他倆互不相識，但是常在同一間雜貨店買東西、在同一家咖啡店用早餐，也在同一條迷人的街上遊走，也都在上西區工作，而且各自開了一間書店。在工作上，他們互為競爭對手，在生活上，透過電腦網際網路，他們互相欣賞－無話不談－心儀愛慕。在一次機會中，喬發現自己所心儀的網路情人竟是死對頭，這複雜難解的問題該如何化解呢？

華納推出前所未有的電子情書特別版DVD，其中獨家收錄HBO電影幕後花絮特輯～獨家專訪本片導演諾拉伊芙朗、互動式導覽帶您深入紐約上西城體驗紐約絕佳風光、收錄導演及製片全片講評、獨立的電影配樂音軌及11部華納電影精彩預告；另超值加贈DVD ROM特別功能：電子情書專屬聊天室、20MB個人專屬電子情書網站、螢幕保護程式及劇中所有信件大公開等等。

另外DVD及VCD還隨片附贈聯華電信呼叫器兌換券二枚，帶您透過電子傳呼，成雙成對，迎接世紀末浪漫中國情人節！

得利影視　TEL 2999-52?? FAX 2996-5494

肯德基炸雞折價券 20名

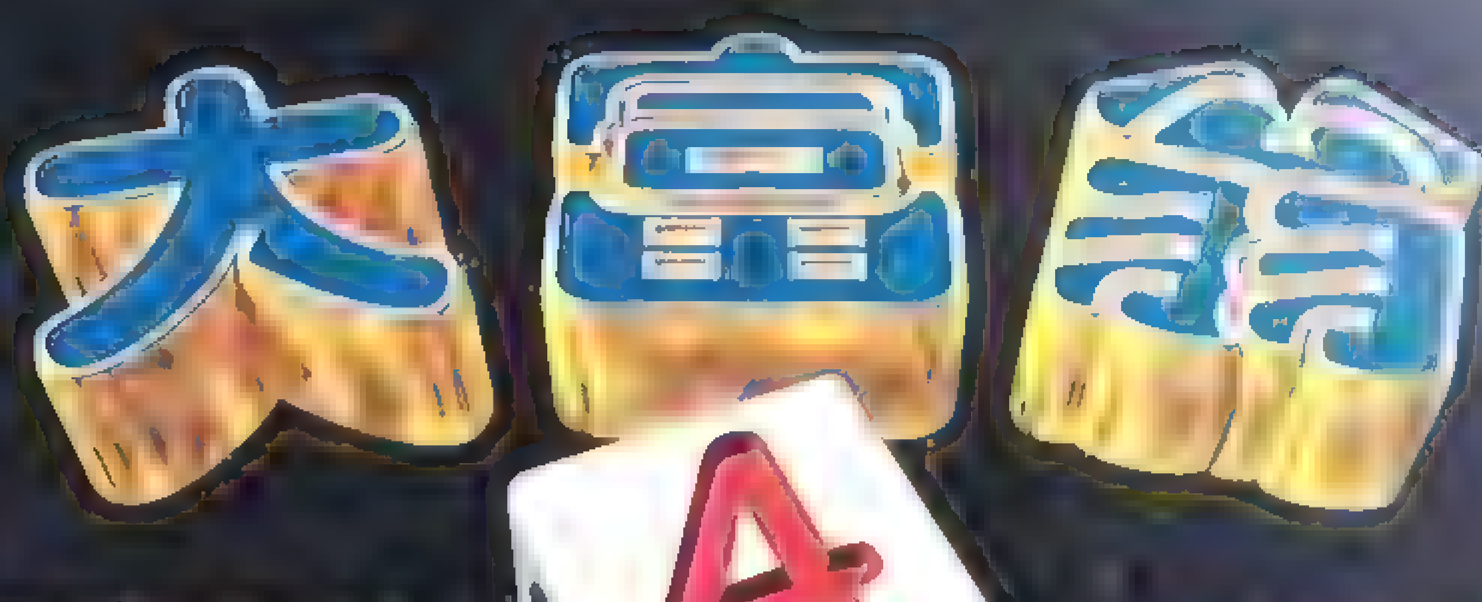
林俊成 台南縣、張哲榕 高雄市、薛虹亮 台南縣、謝宛儒 屏東縣、方嘉玉 桃園縣、
陳威志 台南縣、劉威辰 新竹縣、曾志峰 台南市、薛弘業 台北市、永庭瑜 桃園縣、
方才源 台南市、王思晴 台北市、謝清育 台北縣、林瑁蓉 台中市、施能斌 彰化縣、
蔡璧如 高雄市、陳威仁 台中市、曹建國 台北市、雷源慧 高雄縣、廖小萍 花蓮市

星際大戰首部曲－『極速飛梭』遊戲 5名

陳國輝 台北縣、陳思吟 基隆市、林政均 高雄市、楊千億 台中縣、洪立之 高雄市

星際大戰首部曲－『威脅潛伏』遊戲 5名

施宜均 台北縣、施培元 苗栗縣、林瑞賢 高雄市、陳林家 新竹縣、呂冠璋 台南市

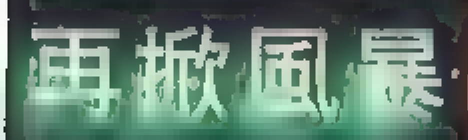


4

感謝玩家支持

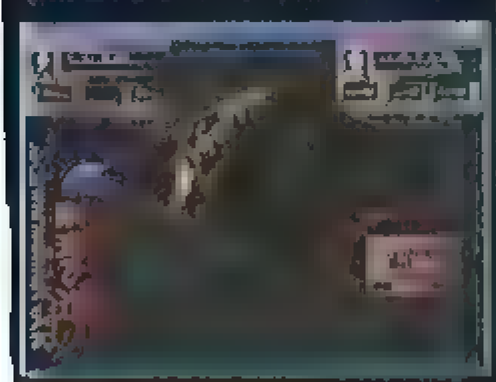
銷售連捷

資料片秋季登場



敬請期待

大宇資訊股份有限公司
台北市忠孝東路二段88號6F
FAX: (02) 2356-0969
服務專線：(02) 2356-0955



即時的戰鬥系統

採用敵、我、雙方援軍都能加入亂戰的即時戰鬥系統，在緊迫而瞬息萬變的戰況中，可對各艘戰艦下達個別的命令來進行符合自己的戰術

可創造出各式各樣戰艦的零件系統

以組合零件的方式來建造戰艦；計有船體結構、武裝零件、驅動零件、特殊零件等總數達180種的各式零件。可讓玩家因應戰況來建造各種系列戰艦，掌握住戰力的關鍵。

壯闊的故事劇情

各有所思的各國元首、穿越時空的四賢者、以及謎一般的神秘少女，這些各種個性的人物在總數超過三百個以上的各式事件劇情中，編織出壯大的遊戲故事

Schwarzschild中文版
銀河戰國列傳 EXR
時空的使者

星曆4012年
「修巴奢茲希爾特」銀河再度吹起戰亂的旋風
「瓦雷帝亞星系」這個包含十四個國家的星系
被擁有強大軍事力量的"女王"的恐怖政治所支配著
人們只能違背自己的良心，向"女王"屈膝低頭
在這種殘酷的暴政壓力下，毅然挺身而出的年輕國王
雷茲鼎格六世是否能打破"女王"的獨裁，取回真正的
獨立與銀河的和平嗎？

CPU	Pentium 75MHz以上
記憶體	32MB以上
顯示模式	640＊480像素256色以上
	800＊600像素256色推薦
硬碟空間	40MB以上（60MB推薦）
CD-ROM	倍速以上
作業系統	WINDOWS 95

大宇資訊股份有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F
TEL：(02)2356-3567
FAX：(02)2356-0969
服務專線：(02)2356-0955

夢想
柔情
感性
典藏
SOFTSTAR
千禧年明星志願，你真的有可能成為明星喔！
明星志願2明星選秀大會，現正如火如荼展開中，詳情
請注意各大網站或大宇資訊網站 www.softstar.com.tw

這一次，
你就是最闪亮的明星……
明星志願2

SOFTSTAR
真理、善惡？和平、毀滅？
何謂「力量」的真諦…

軒轅劍
神州的恆古傳說，堂堂踏入歐亞大舞台
探尋—
遙遠東方奇境之傳說
將由這裡開始…
遊戲類型 角色扮演
系統需求 P166以上 32MB RAM以上
操作界面 鍵盤及滑鼠
硬碟需求 500MB空間
大宇資訊股份有限公司
服務專線 (02)2356 0955
DOMO

SOFTSTAR

充滿浪漫夢幻、友情與愛情圍繞的世界！

一款專為女孩子設計的戀愛遊戲等妳來體會！

近期上市！

夢幻奇緣

Fantastic Fortune

妳可以是一心想再見到兒時巧遇的少年．戴安娜公主，

或是想成為騎士、性別不明的安海爾族年輕人．希爾菲斯，

也可以是偶然間被召喚至異世界的現代日本女高中生藤原芽衣……

在克萊蒲王國一年的生活究竟是讓妳實現自我的夢想，或是與白馬王子墜入情網？

命運之輪開始轉動，編織著夢幻般的故事，從纏繞著妳指尖的絲線將連向何方……

大宇資訊股份有限公司

顛覆你的聽覺

Dr. Surround

為你帶來全新的家庭劇院，

恍然大悟、如夢初醒、恍如隔世。

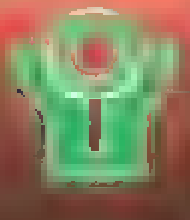
A/D音訊取樣DSP運算元，音場分

硬體指撥音場模式設定

6音路，前，中，後及重低音輸出。

適合各種影音產品（錄放影機、VCD、電腦、電視遊樂器、等）

SURROUND SHUTTLE 立體震撼飛梭



雷霆戰機III

F-22 LIGHTNING 3

全面搭載戰術性
核子武器！！

www.unalis.com.tw

慶祝

Novalogic遊戲伺服器
開始測試了！

1.首批內附市價500元
耳機型麥克風
2.大眾網路5小時連線帳號
3.FLYSKY飛亞國際飛行學校3小時
免費地面教學(www.flysky.com.tw)

★還有Novalogic軍事遊戲499
詳情請參閱手冊末頁

CABLE & WIRELESS

大眾網路

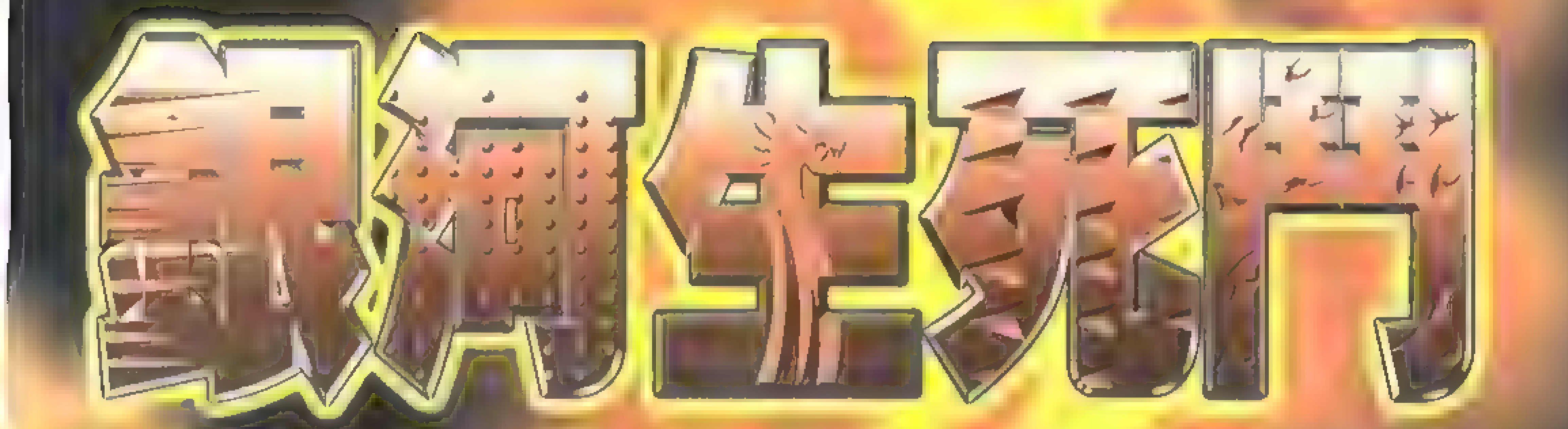
FLYSKY

NOVALOGIC®最新「網路通訊技術」(VoicOverNet™)，
讓你在NovaWorld上直接「呼叫」隊友，「挑釁」敵機！！

NOVALOGIC®

www.novalogic.com 800.858.1322

松崗電腦圖書資料股份有限公司



銀河生死鬥

星際大戰
首部曲
幕後秘辛
幕後製作精彩
飛行載具
機密檔案全面
STAR WARS
EPISODE I
INSIDER'S GUIDE
© Lucasfilm
www.lucasarts.com
樂高世界至星際大戰堆積大賽參賽規則
1. 參賽方式
2. 寄件內容
3. 收件地點
TEL (02)2791-2933
4. 收件期限
5. 評分標準 ●創作力 50% ●結構及功能設計 30% ●文字描述 20%
樂高世界至星際大戰堆積大賽報名表
姓名：
生日：
地址：
電話：
樂高積木的樂高堆積高手
松崗電腦圖書資料股份有限公司

REVIEWS

評論

遊戲類別名詞解釋

有完整故事劇情，且可在遊戲中獲得經驗或物品，以提升本身能力，更易完成遊戲。

[illegible] (Adventure Game.AVC)

著重於解謎部分，故事及其解謎過程為遊戲重點

[illegible] (Simulation Ga[illegible] SIM[illegible]

主要以模擬現實生活中事物為主，講求其真實度

[illegible] [illegible]ategy (Game.SLG)

以某整體性事務規劃為考量，注重玩家對於策略運用及疑難排除。

動作[illegible] [illegible]ion Game.ACT)

玩家扮演遊戲中的主角，以即時性的操作控制該角色，完成遊戲過程

[illegible] (S[illegible]

模擬某項運動之過程

[illegible] (P[illegible] Ga[illegible]

以較簡單的操作方式控制，注重邏輯思考的遊戲

以模擬紙上遊戲為大宗，特徵為電腦模擬其它對手與玩家共樂

遊戲評分項目共分為：

外觀、手冊、劇情、操作、畫面、音效、耐玩度、連線功能、整體評價等八項，依遊戲在各項目的表現加以計分，其中外觀一項為遊戲未拆封前的包裝評價，手冊項目評分標準，以其中登載的遊戲資料是否能滿足玩者在進行遊戲時所需的資料為依據　劇情、連線功能兩項依遊戲性質不同而決定是否加以計分，評分標準共分A、B、C三級，A為經典級　B為標準級　C為關機級，每一級又分上、中　下三種程度，以A為例

- A-：遊戲整體表現都具有一定的水準
- A　：遊戲不但整體表現良好，並且別具特色
- A+：毫無疑問，經典之作

評點說明

[illegible]

國內自製

水滸傳之梁山好漢……B+

國外代理

萬王之王……A
銀焰洗劍錄……A
星際大戰首部曲　威脅潛伏……A+
世界末日……A
魔戒　中文版……B+
信長之野望　烈風傳……A
異形……A
國王密使8　永恆面具……A
戰國美少女　春風之章……A

本月熱門遊戲

水滸傳之梁山好漢

星際大戰首部曲
威脅潛伏

本文作者／I' m.

●外　觀：A+
●手　冊：A-
●操　作：A-
●畫　面：A+
●聲　效：A
●耐玩度：B

整體評價：A-

萬王之王的遊戲畫面視點與以一般的角色扮演遊戲相同，是採取斜向角度的視點來進行遊戲。但是遊戲中的畫面則是以相當特別的方式來表現，畫面中可見的場景全都是以3D pre-render的各式建築物以及景觀所貼圖完成。而遊戲中的每個人物（char，包含PC以及NPC）以及生物（mob）則都是以3D real-render的方式繪製。所以遊戲裡的角色或者是生物所呈現的各種動作也都相當的細緻以及清楚，玩家所控制的人物，也會因爲換裝時所穿戴不同的裝備，而改變不同的外貌。這種方式最大的好處就是可以節省美工的工作量，並且可以達到相當好的表現效果，也可以大量節省硬碟佔用的空間。

遊戲中共有七張系統介面，除了第一張表示角色資料的介面以外，其它的介面都放置有各式各樣的按鍵指令（快速鍵），並且有各自獨立的功用。在這些系統介面當中，最值得一提的應該就屬『情感指令』這個介面了。玩家在遊戲中可以適時地，使用這個介面裡的各種情感指令，來表達自己的感覺給其他的玩家知道。當玩家在下達這些指令時，畫面上的角色也會跟著做出相同的動作來，相當的有趣。

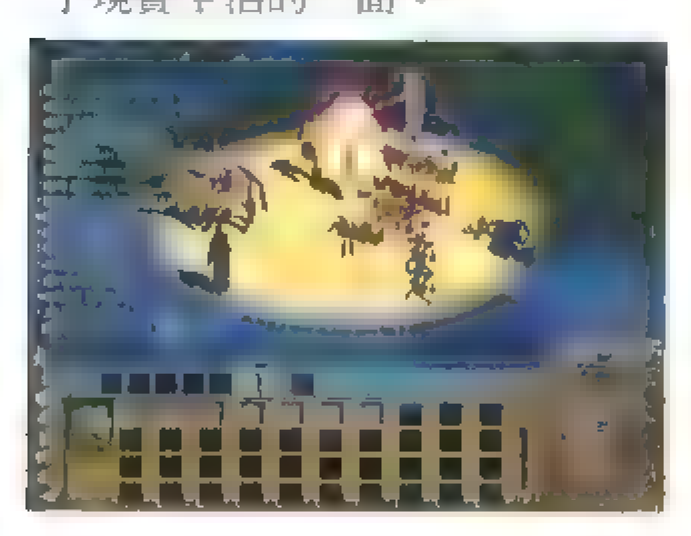
遊戲裡的背景音樂是以CD音軌的方式錄製，在世界裡每一個獨立的區域都會配上一首專屬的BGM。當玩家在施放法術時，也可以聽見角色在唸魔法咒的語音效果，相當的不錯。

遊戲裡面提供了三種基本職業（戰士、法師、牧師）供玩家選擇，當角色成長到一定的等級之後就可以進行轉職的動作，每一個基本職業又可分出三種職業。總計是九種擁有各種不同屬性的職業可以成長。在未來，遊戲將進一步開放二轉職，每一個一轉職業又可再分出三種，屆時將會有27種二轉職業出現。整個遊戲的職業系統就會更加的豐富有趣了。

網路遊戲之所以迷人的地方，就是在於個人與線上玩家之間有趣的互動關係。筆者個人認爲，萬王之王將網路首重的『互動性』這個部分掌握得很好。GKK利用『國家』單位的組成，

將四面八方上線的玩家結合起來，並且賦予玩家們各種權利去實現心中的理想與願望。玩家在GKK裡可以完全依照自己的想法進行遊戲，因為各種規則與玩法，都已經交由玩家自己去訂定與制衡。在GKK裡禁止利用系統的bug牟利，或者是做出嚴重侵害其它玩家權益的行為，只要玩家不要踰越這些規定，遊戲管理者（GM）是不會出面干涉玩家的任何行為。萬王之王唯一的規則與玩法，就是讓玩家可以自由自在天馬行空的，創造出心目中理想的世界以及遊戲。

因為『國家』的形成，使得萬王之王裡儼然形成一個小型的世界，這個小型的世界，就像是現實世界一樣。『國家』並不是一個單純的虛擬組成團體，當一群志同道合的玩家通過條件建國完成，系統就會給予該國一塊領土，剛開始時土地上只是荒蕪的一片，所以身為國王的玩家，就必須帶領其它的玩家一起來開發，並且建設國家。國王也可以任命其他的玩家做為『大臣』，來幫忙處理國務以及進行國家的發展。國家與國家之間亦可以互相同盟，當遇有困難時便可以尋求適當的外交途徑來獲得幫助。當國與國之間相互發生摩擦之後，若是雙方（或者多方）無法以和平的方式解決，那就只好以『戰爭』的方式來捍衛自己的立場。戰爭結束後，戰敗國除了負擔大筆的賠償金額以外，整個國家的發展指數會下降並且暫停頓下來。除此之外，玩家還必須趕緊補回因戰亡而降低的角色技能值。一場戰役下來，通常都是死傷慘重，民不聊生，真的是反應了現實生活的一面。

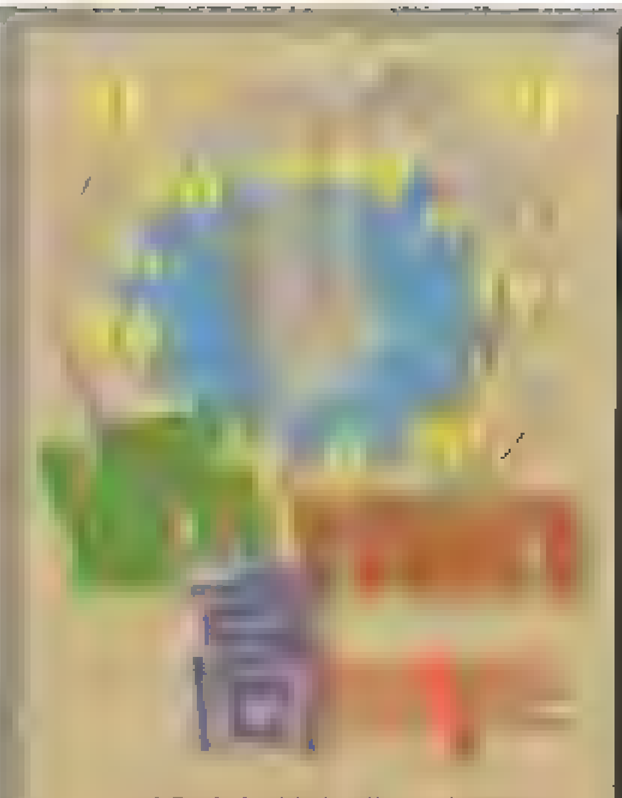


遊戲中還是有部份不合理的地方出現，例如法師在施放攻擊性法術時，竟然無法穿越某些障礙物，如桌子、椅子、矮柵欄或者是湖面。除此之外，單擊性的法術對於移動中的目標無法輕易的鎖定，更遑論是快速移動中的目標，在這種情形之下，通常都只能眼睜睜的看著目標揚長離去。這對於那些以法術做為攻擊武器的法師來說，這個問題真的是一個相當大的困擾。

最後筆者想討論一下關於這個遊戲本身的內容問題。或許有人在質疑GKK的遊戲性，認為這個遊戲本身的內容過於空洞。但事實上，筆者認為這應該是玩家個人對於這個遊戲態度的問題。基本上，對於一個網路遊戲來說，玩家如果是以單機遊戲的心態來進行，那麼所能感受到的遊戲性或許就不是那麼的明顯。尤其是像GKK這種以玩家互動為導向的網路『角色扮演』遊戲，完全是在強調玩家之間彼此的交流。

如果玩家進到GKK的世界後只是一個人默默的打mob練功，一段時間之後或許就會開始感到無聊。筆者認為，既然已經花錢購買了這款軟體，那麼就應該要充分的享受到遊戲的內容，以及遊戲所帶給自己的快樂。不要害怕，進入遊戲之後和大家一起互動，相信玩家就會開始感覺到這個虛擬世界迷人的地方。

【註】網路遊戲lag的狀態因人而異，故不在評比範圍之內。



新手在首次進入遊戲時，很可能會被這些系統介面以及繁多的按鍵指令嚇到，而不知所措。事實上，扣除一般人接觸不到的『國家指令』介面以外，剩下的六個介面當中，就有三個可歸類為交際使用的介面。玩家只要參照快速解說卡後，再自行測試一下，相信應該很快就能了解每個按鍵的功能。

所以當玩家在進行遊戲時，可以很明確的感覺到整個遊戲的互動性很強。因為玩家與玩家之間的關係，成了一種相當重要的指標。在GKK的世界裡，玩家必須隨時累積自己的人脈資源，有時候解決問題的方法並不只是光靠武力即可。對於一個聲望高且廣受歡迎的玩家來說，他所提出的建議或者是看法，通常比較容易被其他的玩家所接受，所以在遇到各種問題或者是麻煩時，也可以比較輕易的解決。GKK最成功的地方，就是將這種既虛擬卻又實際的『人際關係』完全地溶入遊戲當中，遊戲裡面也提供了結拜、收養、結婚的功能。所以，玩家常常會因為這個『虛擬世界』的友情而認識『真實世界』的好朋友。

◆設計公司：雷爵資訊
◆發行公司：華彩軟體
◆遊戲類型：網路角色扮演
◆使用平台：WIN95/98
◆適用機種：P [illegible]
◆硬碟需求：[illegible]MB
◆支援音效：支援DirectX
◆遊戲模式：[illegible]
◆操作界面：M [illegible] K
◆必要設備：可連外網路設備 [illegible]
◆遊戲售價：1080元
◆測試配備：P-200、96MB SDRAM、32x CD-ROM、Voodoo 2、PCI Soundcard、AOI 56K modem、Seednet火速上網

作者／G.R.X

●外　觀：A-
●手　冊：B-
●劇　情：A-
●操　作：A-
●畫　面：A+
●聲　效：A
●耐玩度：A-

整體評價：A

穿山甲這間老字號的公司，一向以華麗的半3D冒險遊戲讓人印象深刻（如早期的鬼屋魔影系列）。而這次推出的"銀焰洗劍錄"正是該公司所擅長的半3D式（2D平面背景＋3D人物）動作RPG遊戲。不論是在畫面、效果或音效上，皆可算的上是一流之作。

初看到遊戲畫面的人，相信很少不發出驚嘆聲的。華麗的背景、流暢的動作、雄偉的音樂，給人的感覺就是那麼美好。就這樣，銀焰洗劍錄可說是一開始便以奪人氣勢獲得玩家的注目與期盼。

當然，遊戲推出後只是再度證實玩家的等待不是白費的。整個遊戲以高解像的3D繪製畫面呈現出雄偉氣勢，再以流暢的3D即時運算人物表現出細膩的動作，而兩片裝的大容量，亦是向玩家展現其豐富內容的最好方式。

不過，其中更讓人驚訝的是，那麼華麗的背景畫面，而這些畫面竟然只用到256色而已（眞是跌破一堆美工的眼鏡）。而流暢的3D人物＋細膩的動作，竟然不用3D加速卡便可擁有（這又再跌破了一堆程式師的眼鏡）。

遊戲的進行方式可說是蠻類似時下電視遊樂器中的動作RPG遊戲。在大量劇情對話的帶領下，玩家一個畫面接一個畫面的過關斬將。有敵殺敵、有謎解謎。而隨著劇情的進行，玩家也會遇到許多頭目級的華麗敵人，以及找到許多同伴來加入冒險路程。

不過，雖然說是動作RPG遊戲，但其實筆者覺得RPG要素太薄弱了。首先，該遊戲可說是沒有練功過程的，所有怪物出現地點都是固定的，打完就沒有了，也不會再重複出現。而且遊戲的路線是固定的，你一定要照著劇情一步一步的打。沒打完這一段前，那兒也去不了。所以，筆者還是覺得，銀焰洗劍錄應該歸類爲動作冒險遊戲才是。

如果說"銀焰洗劍錄"有什麼地方最像RPG的話，那便是可更換隊員的設定了。玩家可以在進行到一個段落時，回到本部去更換自己的隊員（最多可以帶兩個同行）。這點可以說是蠻像一些RPG遊戲的。不過由於不能隨時更換，而且有些劇情擺明就是要你帶某些特定隊員同行。所以降低了不少此項設定的實用價値。

整個遊戲在操作介面上可說是非常簡潔，一隻滑鼠加上一個按鍵便可完成所有動作。而其獨特的圓盤式指令表，也蠻有技巧性的將所有指令融合成一個介

面。對玩家來說，可說是個相當容易上手的遊戲。

不過也由於介面過於簡單，使得玩家在遊戲進行中，常必須反覆的做切換動作（要使用一個物品必須做三次切換動作才能達成，其他如切換特殊招式、切換魔法種類等亦是如此。）尤其遊戲到後期物品，招式魔法一多，此情況便會嚴重凸顯出來。幾乎可以說，花在切換圓盤式指令表的時間比打怪物的時間還多了。再加上遊戲中當玩家在切換指令時，並不會中止遊戲時間的進行（也就是說當你在那邊拼命的切換指令的同時，怪物亦是在旁邊死命的扁你）對時間緊湊的動作遊戲來說，可真是雪上加霜啊！

雖然遊戲中有將部分指令設定成熱鍵供玩家使用（比如切換武器攻擊與魔法攻擊等），而這也的確節省了玩家在切換圓盤指令的時間。不過可惜的是熱鍵設定得不夠多。如果能在多設定些，或是提供玩家自行設定的功能那就更好了。

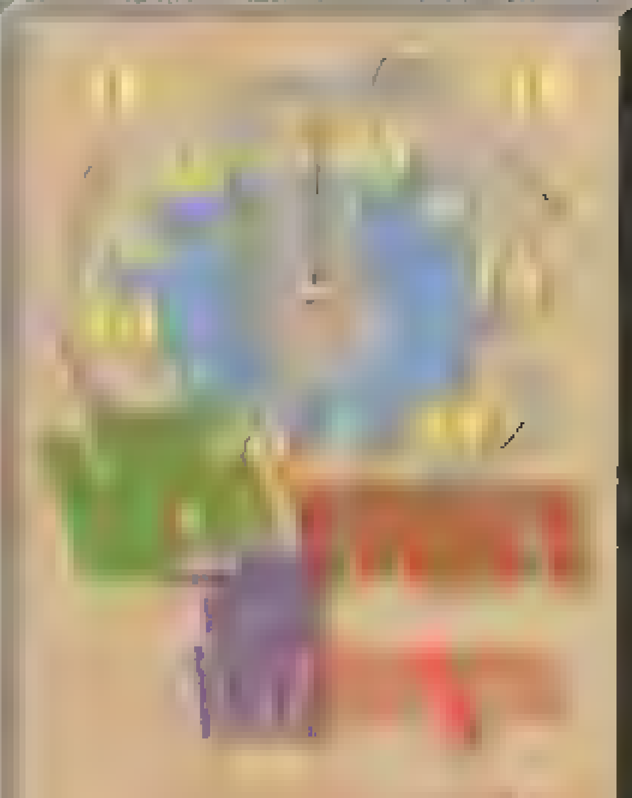
雖然遊戲包裝中附有兩本說明書，但其中看起來較有份量的一本其實是遊戲的攻略小說。而真正的使用說明書竟是不到十張的薄薄一本。真是的，這個遊戲好歹也算是個動作"RPG"吧，不是把所有的指令解釋一遍就可以打發得掉的。不要讓筆者在寶箱中拿到蘋果，還要去猜說這是幹什麼用的（雖然說用小腦也知道是拿來吃的，但是萬一是要貢獻給某位NPC的特殊物品怎麼辦！）。不論是物品、裝備、武器、藥劑、魔法等，在說明書中完全都沒提到。當然，更不用說解釋其用途了。而且，也沒有人物的屬性能力與專長技能等相關字母的解釋。難道，遊戲設計公司或代理公司是認為會玩這遊戲的人都一定是身經百戰的RPG高手？

不過，不滿歸不滿，筆者還是對廠商在遊戲中提供另一本攻略小說的做法感到很窩心。尤其是遊戲中所提供的訊息相當有限，像筆者這種英文不及格的玩家可能會常陷入卡關的窘境。此時這本攻略小說便可提供玩家解決的辦法。當然，老是看攻略可是會失去很多樂趣的喔！非到必要，還是少翻為妙吧！

雖然遊戲給人不少正負的評價，不過就整體上來說，缺點是不足以抹滅那耀眼光芒的。無以倫比的華麗畫面加上精緻的劇情動作，再配上極易上手的簡單介面。銀焰洗劍錄可說是今年來最成功的一款動作冒險RPG遊戲了。

不過說真的，筆者總是覺得這款遊戲給人的感覺不像是電腦上的作品。倒是有七分接近電視遊樂器遊戲的感覺。

不知讀者們是否也跟筆者有同樣的感覺呢（笑）！



雖然遊戲是採單線劇情進行，但是玩家如果沒有仔細"聽"清楚訊息的話，還是很容易會被劇情卡處而不知該去哪裡。此時最簡單的辦法便是回到所有"有NPC"的地方，及以前"進不去、開不了"的地方去看看。當然，先決條件是你還記得這些地方在哪裡！

此外，遊戲在動作方面的難度並不是很高。如果你一直打不過某個頭目的話，那一定是你攻擊的方式錯了。不要死命蠻幹，試著分析對方的動作找出弱點所在。一但你發現了對方的弱點，你會驚訝竟然如此容易便可解決。

還有，在遊戲初期不要太吝嗇使用物品，尤其是補血的物品。到了後期你會發現物品剩下太多沒用到。所以，該吃就吃、該補就補。如果你真的不願意使用物品的話，那只好不斷LOAD／SAVE了。

◆國外發行：INFOGRAMES
◆國內代理：英特衛
◆遊戲類型：動作角色扮演
◆使用平台：WIN95/98
◆適用機型：P-166
◆記憶體：32MB
◆支援音效：Direct X相容卡
◆顯示模式：Direct X相容卡
◆操作界面：MOUSE
◆遊戲售價：1080元
◆測試配備：P-233、96Mb S3、48X CD-ROM、AW16、Righteous 3D II

本文作者／ALEX

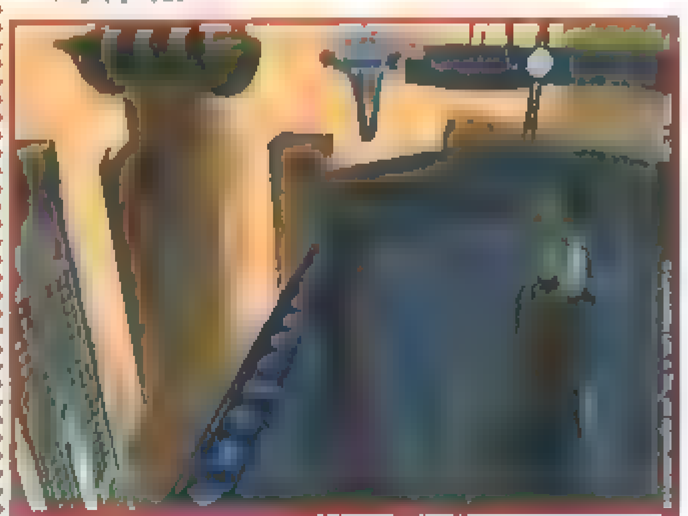
- ●外　觀：A
- ●手　冊：A
- ●劇　情：A
- ●操　作：A
- ●畫　面：A+
- ●聲　效：A+
- ●耐玩度：A+

整體評價：A+

隨著同名電影在全球掀起一股旋風，並締造驚人票房之後，這款充份發揮「多角化經營」策略的電腦遊戲產物，也緊跟著熱騰騰的端上檯面了。遊戲的劇情骨幹與電影情節如出一轍，且其中的大量過場動畫，皆係由電影影片擷取而來，所展現出的氣魄與震撼力，誠然遠非其它同類型遊戲所能比擬。

雖說遊戲劇情取材自同名電影，但為了因應搬上電腦遊戲的諸多因素考量，極大比例的遊戲內容是與電影情節無關的。即便是「星際大戰」的忠實擁護者，任您看上幾遍電影，一旦到了遊戲的世界裡，仍然得靠自己的努力，從遊戲的角度去思考出路，這才能順利的過關。除卻動人心魄、聲光效果十足的過場影片之外，其餘的絕大部分遊戲時間裡，玩家其實通常處於勢單力孤。除了開頭極短暫時間得有奎魅剛併肩作戰外，玩家得扮演一段好長時間的歐比王，之後隨著遊戲進度推演，才得以各別扮演奎魅剛、巴那卡隊長和艾米達拉女王。

在電影中可以看到的各式武器，幾乎都原封不動的搬上了電腦。除了歐比王和奎魅剛兩位絕地武士才能持有的光劍之外，另有步槍、雷射步槍、那卜雷射槍、質子飛彈發射器等等。但在身無寸鐵的情況下，光劍無疑是絕地武士的最佳武器，只要操作得當，一如電影可發揮絕妙的功用，能夠反射敵方的雷射武器。此外，最經濟實惠的利器當屬絕地武士所特有的原力，它具有摧毀戰鬥機器人的潛在威力，若能巧妙運用，除了得享短暫思考、作出反應的餘裕，兼且能移動特定的物品、拉桿和開關等。玩家於遊戲實戰中，千萬別忽視原力的存在。



拜電影所賜，遊戲在動畫上的成就，確是無懈可擊，即連遊戲畫面的美術造詣，也俱是上上之作。遊戲場景橫跨了貿易聯盟戰艦、那卜星、那卜沼澤、歐達剛戈、席德王宮花園、席德城、塔圖音、摩斯埃斯帕、摩斯埃斯帕競技場、塔圖音沙漠停機

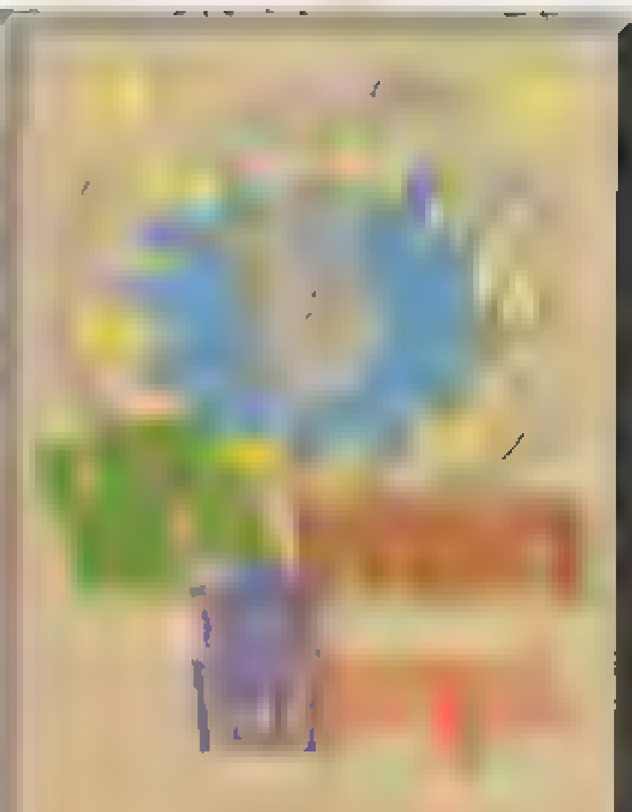
坪、科羅桑等。這十多個造型、景色、地理環境迥然不同的區域，率皆描摹得栩栩如生、呼之欲出。加上遊戲採取由主角後方俯瞰的視角，於是穿梭於建築物之間，越發能夠體會出，遊戲設計在物體結構上的表現手法，確有其獨到之處。

如果玩家配有不錯的3D加速卡，更能夠領略美術在這款遊戲裡的造詣。除了元全貼圖、鏡映效果、多邊型軌跡、物體陰影之外，尚有清晰可辨的動態光線扭曲、折射、水的透明度效果、煙霧微粒特效、武器發射移動光跡、紋理拖動效果、貼圖即時呈現彈痕、破碎、爆開……等，諸如這般卓越、超凡的遊戲畫面，真教玩家於心悸之餘而讚嘆。若搭配遊戲的預設功能，開啟3D音體模擬器協助更能營造出畫面的音效，面對如此懾人心魄的遊戲聲光效果，玩家實是欠缺一片像樣的加速卡，或是一對木質以上的揚聲器，那還真是糟蹋了這款遊戲哪！

要說此款遊戲是純然的動作類型，那倒也不盡然。除了以武力廝殺的場面確是佔有極大比率之外，在諸多關卡進行當中，也會穿插上不少所謂的支線任務：或是幫人找出罹難的小孩；或是幫受傷的士兵端個水喝；或是由受傷的士兵身上得知情報和補給；或是在不動武的情況下救出人質等等。遊戲進行中與眾多NPC人物產生休戚以共的互動關係，無疑也是這款遊戲的特色之一。儘管這些支線任務的完成與否並不會影響遊戲進程，但卻有損「絕地武士」的顏面。純屬榮譽而已，玩家可得多擔待了。

論起遊戲難度，這款遊戲可也是一等一的。戰鬥的難易除了玩者本身的修為以外，可供支使的武器和道具更佔有決定性的因素。此外，玩家於廝殺之餘，還得像玩冒險遊戲一般的仔細摸索、推敲，最好能夠將遊戲場景翻個兩翻，因為有很多隱藏性的道具或任務目標，往往都委身於最不起眼，甚或是直覺不可能存在的地方。能夠發現這些隱密處所，通常都會導致勝敗一夕改觀的結果。雖然這種設計手法會讓玩者吃上不少苦頭，但確是令草民激賞不已。

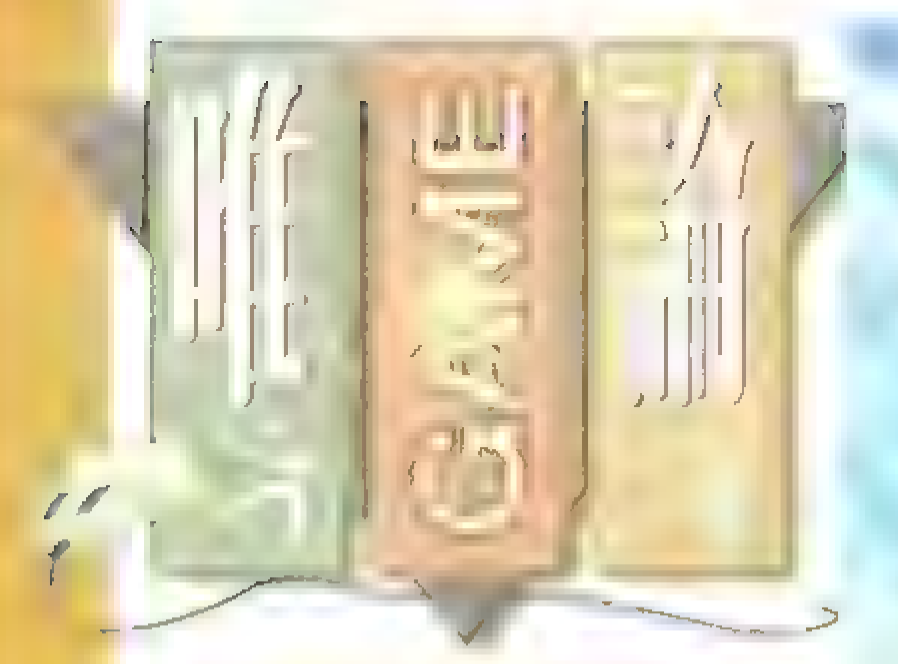
遊戲在操作的設計上，除了傳統鍵盤以外，尚且支援搖桿和掌上型搖桿。其間的優劣，端視玩家自身的習慣而定。草民個人還是偏愛鍵盤操作，感覺更直接一點。或許遊戲的設計初衷是朝著角色扮演的類型開發，以致並無連線功能。雖然遊戲的動作成份極其濃厚；雖然遊戲的情節酷似角色扮演；雖然其間帶有冒險的性質…但是，誰在乎呢？瞧瞧遊戲啓始選單上的四格動態影片選項，您在激動、讚賞之餘，還會追究、計較遊戲的定位問題嗎？趕快領略一下這款遊戲的致命樂趣吧！



當您百思不解過關之道時，可留意到遊戲的操作尚有一項「推移」的功能？不是使用「原力推移」，而是像羅拉一樣的推、托、拉…有不少地點會使用到這項功能，甚或是唯一的過關方法，可得睜大眼睛了。如果您看過電影，當也知道歐比王和金奎剛也常常「落跑」的情節，在沒有非置敵方於死地的情況下，大可如法炮製。此舉無關乎絕地武士的尊榮問題，純為留住青山爾。

遊戲在過關動作的設計上，有不少關卡顯得極為嚴苛。關鍵並不在手腳俐落與否，亦非在於武力的強弱，而是在於玩家「怕死」的心理！只要抱定「死豬不怕開水燙」的信念，拋卻畏首畏尾的心態，不定反較容易絕處逢生呢。還是死得亂七八糟的？…天要落雨，娘要改嫁，真箇是半點不由人哪…您就多試試吧！

◆國外發行：LucasArts
◆國內代理：松崗
◆遊戲類型：動作
◆使用平台：WIN95/98
◆適用機型：P-166以上
◆記憶體：32MB
◆支援音效：DirectX相容卡
◆顯示模式：fx卡
◆操作界面：K J
◆遊戲售價：1150元
◆測試配備：P II 266、128MB DRAM、32x CD ROM、Voodoo 2、AWE 64



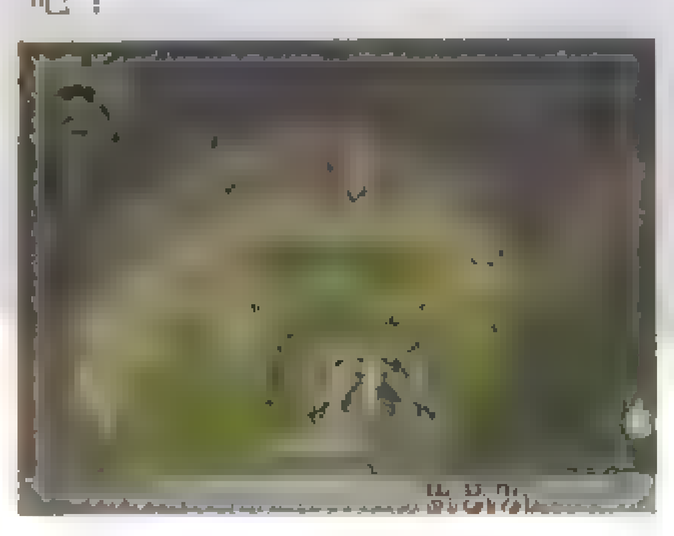
本文作者／羅蘋

●外　觀：B+
●手　冊：A-
●操　作：B+
●畫　面：A+
●聲　效：A-
●耐玩度：A

整體評價：A

由於慧星的撞擊，人類文明被打回數千年前的水準，有幸殘存下來的人慢慢發展成四個部落，人和人之間逐漸有了頻繁的互動。本遊戲首度發行時約在去年六月，當時的版本為WIN95版，經國內代理公司引進之後，在台灣上市。

在畫面方面，本遊戲會自動偵測螢幕顯示卡，並且設法切換到800×600的解析度來進行遊戲，遊戲過程中可以隨時用熱鍵來切換畫面解析度，讓小螢幕的玩家也不必因為看不清楚而傷眼。人物的繪製相當精美，有點類似AOE的風格，配色相當鮮豔，可惜人物還是有點小，看不太清楚臉上的細部五官。遊戲本身並不支援3D加速卡，對硬體的需求也不高，記憶體只需要16MB即可執行，玩家如果有頂級夢幻配備的話，本遊戲的執行會更加順暢，但是畫面部分就沒什麼差別了。對於尚未開發到的部分，本遊戲採用和WAR CRAFT相同的陰影方式，同樣的，即使開發過但是沒有我方人員在附近的地區，會用另外一種網點來遮蔽掉人物，這樣的設計感覺起來比較符合真實，但筆者常常被敵人殺到眼前了才突然手忙腳亂，死傷慘重。在地形地物和建築物方面，本遊戲畫面真的相當漂亮，一方面由於解析度高，另方面大概和歐洲遊戲有較淡的美式畫風有關吧！

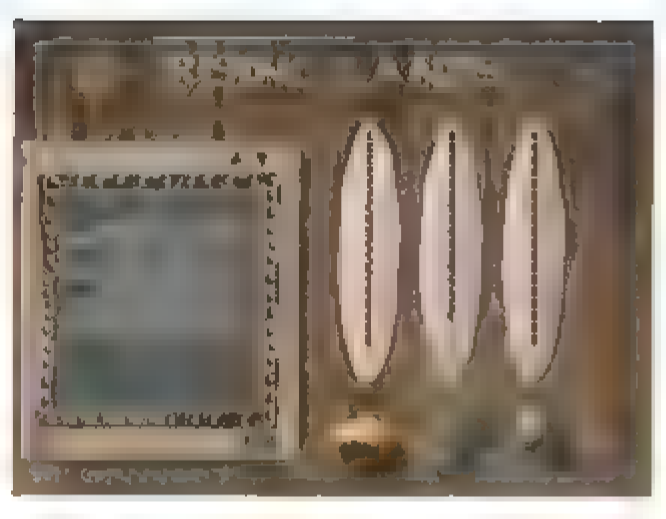


在音樂和音效部分，背景音樂表現平平，音效部分則相當豐富，建築工蓋房子的敲打聲和人物被砍死時的慘叫聲，都讓人有趣味橫生印象深刻的感覺，玩家點選到某棟建築物時，也會有不同的人物吵雜聲來顯示不同人物狀況。本遊戲雖然有雷達地圖，但是實際上聲音比地圖來的重要，因為當敵人來襲發生戰鬥時，玩家會突然聽到一聲很大聲的語音：「Never say die!」或諸如此類的話，這時候玩家就知道必須趕快找到戰鬥發生的地點，進行指揮救援。

「世界末日」在遊戲性部分的表現，是本遊戲和其他同類型遊戲最不相同的部分。如果玩家沒有本遊戲的手冊，保證不知道如何進行遊戲，因為其中有一些

設計和其他即時戰略或策略遊戲完全不同，玩家若是不看手冊便無法瞭解或進行遊戲。每個建築物中至少要有一個人物，該建築物才能發揮其特有的功能，這一點設計讓遊戲初期時「新移民」的招募和保護相當重要，不幸的是，本遊戲中人物均相當脆弱，通常被敵人K上一兩刀就沒命了。食物、石頭和礦產的開採相當方便，只要玩家事先設定好，一切便是全自動進行。

在遊戲的人工智慧部分，筆者認為做得並不好，常常令人氣結的是，明明一個敵人在營區內到處殺人放火，我方武力卻似乎渾然不覺，也不會自動前往救援，必須等玩家手忙腳亂的指揮才能夠解除危機。另一方面，所有的人物都必須每隔一段時間就要進食，若是附近有倉庫或地上有食物時即會自動前往，如果沒有就會餓死。這個設計一方面讓遊戲的難度變高，另方面玩家更要疲於奔命，因為隨著人物的增加，玩家必須時常注意每一個人附近是否有食物以及其生命狀況，十分辛苦。但筆者認為這個設計不錯，但是卻不盡然符合真實，玩家不可能為了怕辛苦培育出來的人員餓死，而隨時去一個一個察看，較合理的設計應該是讓每一個人物可以攜帶一定數目的糧食，可和附近人員分享，甚至可以設定一種自動補給人員。



在介面部分，本遊戲設計得相當直覺，一隻滑鼠就可以玩得相當順手，但是遊戲並沒有提供細部畫面調整或音量控制的選項，也沒有難易程度的設定，遊戲功能的彈性不大。遊戲本身也沒有提供任務編輯器或地圖編輯功能，這也是相當可惜的地方。

在本遊戲發行之後，出了一些修補程式，解決一些設計上的問題，筆者在剛安裝本遊戲時，也發生農夫把東西搬到地上就當機的情形，但是在把系統更新到WIN98第二版之後就沒有這個問題了。

整體來說，本遊戲有許多獨創之處，畫面部分相當漂亮，音效部分也頗生動，雖然稱不上是年度大作，但確有其特殊而值得嘗試的一些特色。如果本遊戲在介面和一些小問題部分能再加強，相信絕對是一套好遊戲。值得一提的是，本遊戲代理公司的服務人員相當熱心，筆者對本遊戲的一些疑惑，都得到了相當熱心且完整的服務與解說，值得稱許。

本遊戲中食物相當重要，農夫雖然可以自己收割搬運，但是相當脆弱，被敵人砍兩刀就蹺辮子了。如果您仔細觀察的話，會發現討厭的流浪漢或強盜都是從螢幕四個角冒出來，派幾個聖劍客和弓箭手守住四角，農夫便可安心無慮的做事，但是要記得搬一些食物到聖劍客附近以防他們餓死。

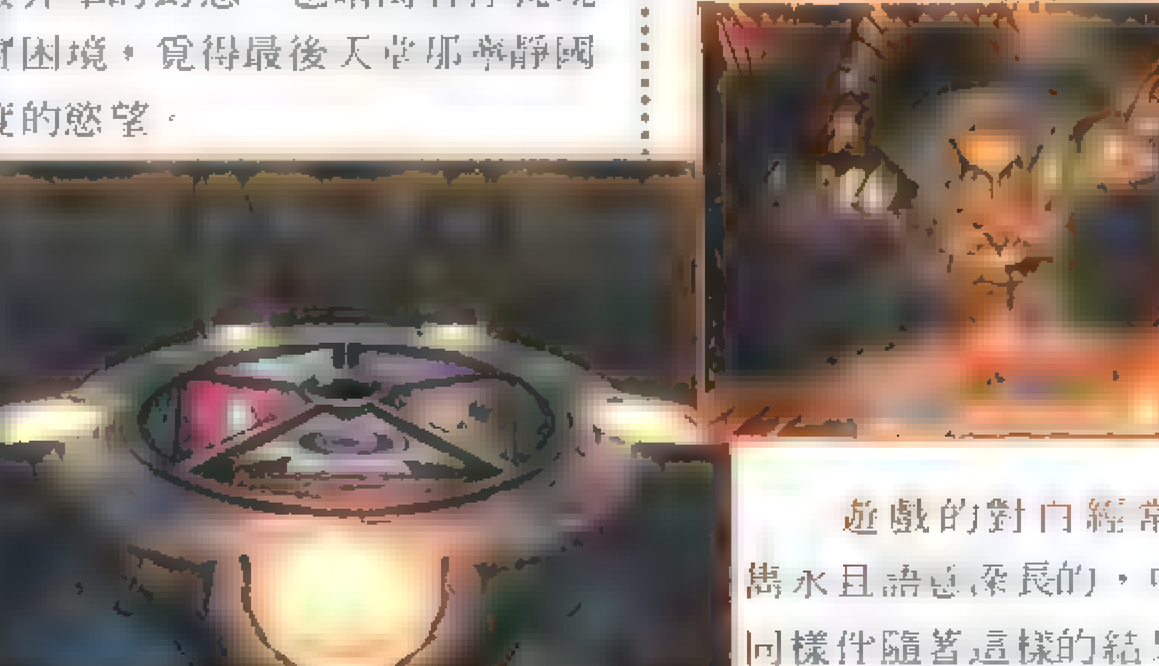
◆國外發行：MICROIDS
◆國內代理：EZ SOFT
◆遊戲類型：即時戰略
◆使用平台：WIN95/98
◆適用機型：P-90
◆記憶體：16MB
◆支援音效：WIN相容卡
◆顯示模式：WIN相容卡
◆操作界面：MOUSE
◆遊戲售價：750元
◆測試配備：P-225、96MB RAM、32X CD-ROM、AWE32

本文作者／玉龍塵

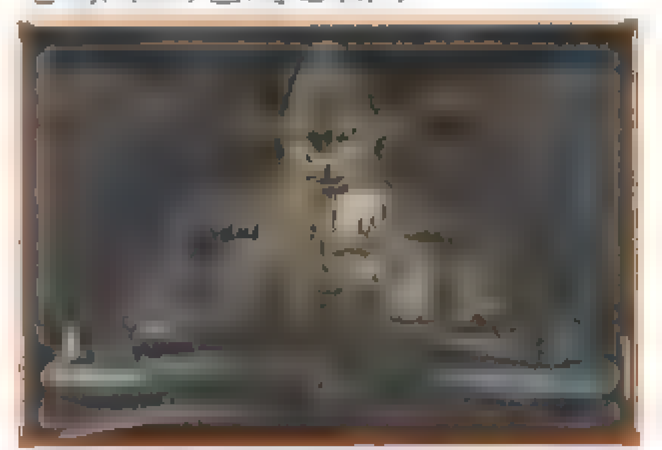
●外　觀：A-
●手　冊：B+
●劇　情：A-
●操　作：B+
●畫　面：A
●聲　效：A-
●耐玩度：B+

整體評價：B+

這一款以名歌劇家華格納的劇本改編而來的創作，經由3D效果與史詩般的交響樂曲豐潤之後，呈現著一種既古典又創新的風格，教人不禁聯想起電影「2001年太空漫遊」。描述受外星人統治的主角，由一介渺小的奴隸成為戴上光環的神這樣的過程，並不僅是代表著人類追求性靈昇華的幻想，也暗寓著掙脫現實困境，覓得最後天堂那寧靜國度的慾望。



這般烏托邦的暗喻充斥於遊戲間，更加影射出現實世界中冰冷的科技，與原始的野性相互衝突的糾葛。正由於如此，3D動畫與光影效果充斥的架構，更易於突顯遊戲中人性黑暗與光明面的互動，例如掙扎於貪念與情慾的矮人族國王艾柏瑞奇，便是一個很好的例子，它間接反映出玩者對於情念與權力的取捨趨向。像這樣的抉擇畫面，不斷地出現在各場景中；但不論如何，玩者依然能夠藉由存檔功能遊走於抉擇之間。



遊戲的對白經常是寓意雋永且語意深長的，中文化也同樣伴隨著這樣的結果，顯示譯者曾經費心思量如何不辱原作的精神。畢竟能夠讓本土玩家目睹遊戲全部的原貌，已經是不可多得的美事。不過令人訝異的是那未經手冊調教，便令人難以掌握的攻略難度。是的，遊戲的難度確實高出許人想像許多，過於單薄的線索提示，使得玩者的想像空間也隨之縮小。

即使摸索與探尋向來是文字冒險遊戲既定的法則，但「魔戒」給了玩者的感受卻是較天馬行空、未按邏輯進行的。是以玩者在並未閱讀手冊之前，便貿然進行遊戲時，初期將體驗到不小的挫折感，這也就是為何手冊刊載著四個劇本的快速上手攻略之故。然而如此一來，不會教人失去探索的樂趣嗎？想來創作小組或許急欲擺脫，文字冒險遊戲予人的刻板印象，卻不自覺地掉落自己預設的難度陷阱，甚至令人有種辜負劇本的感慨。

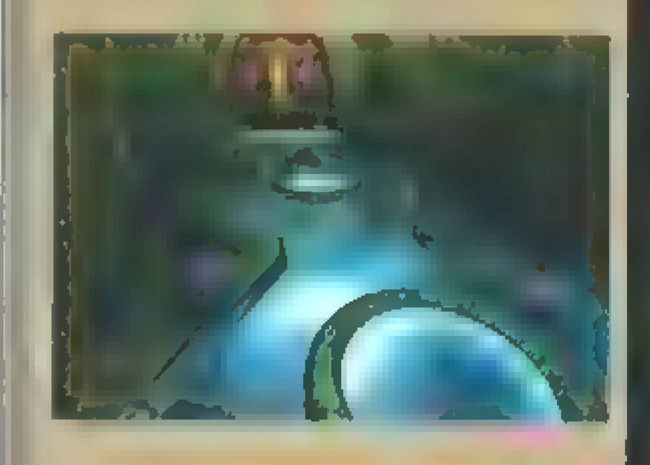
如果捨去難度的因素，遊戲在畫面與配樂的處理，表現得較為可圈可點。當然與其他同等級的遊戲相較之下，尚有許多需要克服的難點。以場景規劃為例，當特定場所只能藉由游標形狀改變的模式獲悉時，反倒不如其他同類遊戲透過對比色彩等技巧暗示特殊物品存在的手法乾脆俐落。也因為如此，同一畫面具有多數場景分歧點時，玩者不容易立即由景深或光暗對比判斷區間的存在。

其實美術監督的原創風格是否吻合遊戲類別，是相當重要的一環。即使遊戲業界聘請名聞遐邇的藝術大師擔當，若未能同時考慮遊戲難度與界面操作友善等考量，任憑美術家自由揮灑，將難以兼顧市場的實際需求。遊戲在這方面也隱約透露著這種訊息，尤其在[illegible]充斥的新世代遊戲中，失去更多人文思維與理性因子的遊戲，不但未能呈現3D光影教人嘆為觀止的一面，反而容易流於浮濫。

綜觀如此大量動畫穿插於遊戲間的冒險遊戲，似乎已經離市場銷售主題越來越遠了，然而如「國王密使」、「星艦迷航記」等系列作品，卻能夠屢次浴火重生，帶給玩者新的視界。因此排除系列作品的加乘效應，純粹以文字冒險遊戲開創市場的層面考量，新的技術與創作賣點是有必要的，但技法充其量只能說是新世代的基礎創作環境，而絕非是眾人心目中的萬靈丹，畢竟遊戲的靈魂才是主宰玩家好惡的一切關鍵。

但若排除遊戲難度的因素，憑藉手冊的解說觀賞猶如電影般的劇情，也是本遊戲額外的附加價值也說不定。

至於何謂遊戲的靈魂，答案恐怕也只能見仁見智了。或為感人肺腑澎湃起伏的劇情，或為前所未有的大格局，[illegible]各分野的眾多精英而成的曠世鉅作。不論如何，唯一能夠確定的因素，應該是激發人們想像空間、成長慾望、積極互動心態的結構。猶如主角伊絲扮演的微渺角色，經由光怪陸離的事件，逐步走向成為神祇的舞臺，便是一個具有高度成長性的要素，如果創作者能夠在想像空間、難度與互動等考量上深入斟酌，或許亦可成為獨樹一格的AVG。



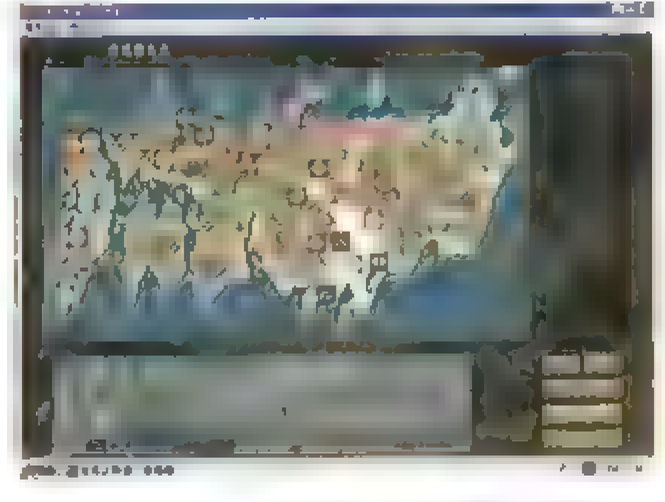
◆國外發行：CRYO
◆國內代理：英特衛
◆遊戲類型：冒險
◆使用平台：WIN95/98
◆適用機型：P-133
◆記憶體：16MB
◆支援音效：WIN相容卡
◆顯示模式：SVGA
◆操作界面：MOUSE
◆遊戲售價：1080
◆測試配備：①P-100、32MB DRAM、8X CD-ROM、S3、SB PC16 ②P-450、128MB DRAM、32X CD-ROM、Magic 3D II、Permedia II、SB Live Value

本文作者／TMC

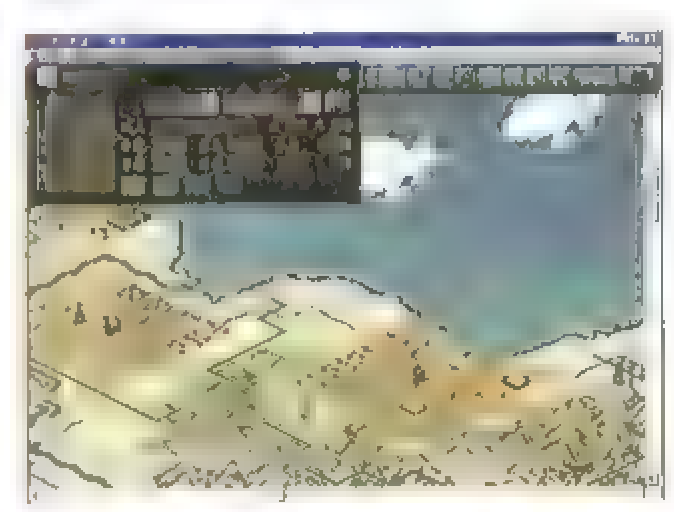
- ●外　觀：A+
- ●手　冊：A
- ●劇　情：B
- ●操　作：A
- ●畫　面：A
- ●聲　效：B
- ●耐玩度：A

整體評價：A

近年來，不論是唱片業界、電影界或者連續劇都掀起了一股哈日狂潮，不過，說來您可能不知道，若是真的要比誰的程度最紅，或者誰紅的時間最久，則一些常聽到的柏原崇、反町隆史、竹野內豐跟我即將要介紹的這位比起來，只能算是小巫見大巫了，相信您一定很好奇他究竟是誰？現在就讓我為您鄭重介紹，他就是轟動東洋長達數百年、人稱戰國大魔王的織田信長。以信長為主角的歷史策略遊戲，一直是KOEI公司除了三國志系列的另一大招牌，此次所推出的「信長之野望—烈風傳」(以下簡稱「烈風傳」)，已經是本系列的第八部作品，不過嚴格說起來，其大體上是與第七部「將星錄」十分相似，以下就讓筆者來為您分析。



首先以遊戲的劇情來說，記得在「將星錄」中，您會有既定的四個劇本與一個隱藏劇本：本能寺之變，而在「烈風傳」中，您則是有三個劃分方法與之前約略一樣的既定劇本，和一個隱藏劇本：信長成年，因此在劇情這部份，這兩代幾乎沒什麼不同，不過，由於本遊戲的戲情架構是以歷史做為參照根據，所以發生如此雷同之情形也算是無可厚非。可是，它們讓人覺得類似的原因還不僅於此，一些小物件，如：船、農田、村落、城鎮等造型都非常相仿；地圖、外交畫面、武將造型等也有似曾相識之感；且連主畫面上的地形畫法、視覺角度亦沒看到有太大的變化，故在玩「烈風傳」的過程裡，有時會有好像在玩資料片的感覺一般。

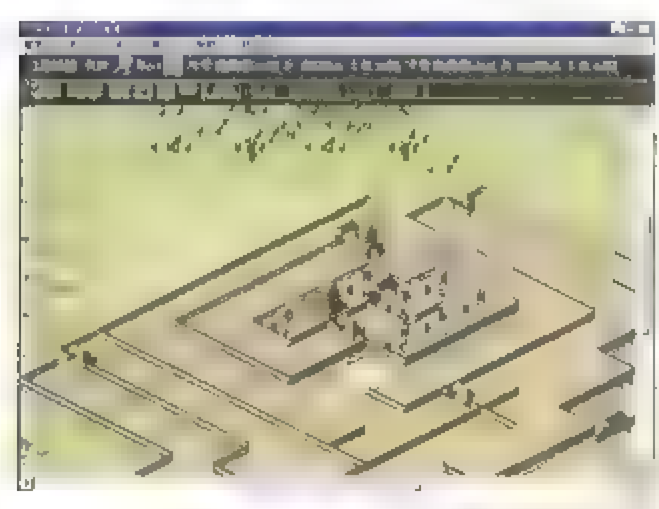


不過，雖然「烈風傳」與「將星錄」有上述所說的孿生情結，但，老實說它還是有一些創新的地方值得一書，其中改變最大也是最有看頭的就是戰爭的部份。好比野戰這方面，在上陣部隊的限制，由以往的五個大幅提升至二十個，且戰鬥的畫面，更

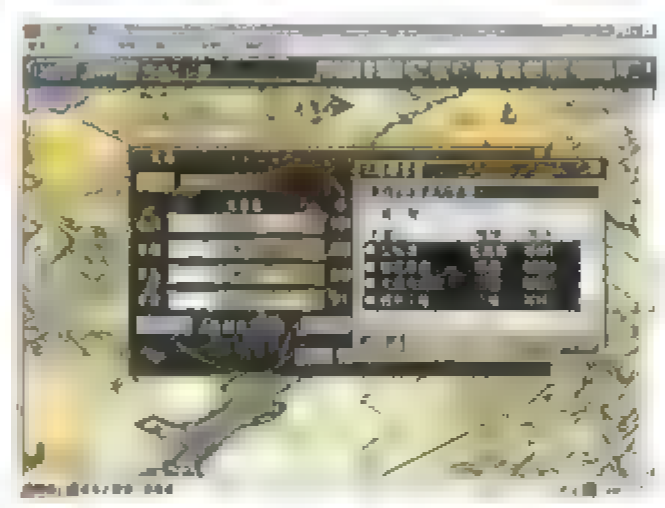
是從之前類似象棋兩軍分據楚河漢界對峙的小格局，拓展成隨參戰人馬多寡而做大、中、小調整的設定，所以野戰的畫面一改過去的寒酸小氣，取而代之的是波瀾遼闊的意境。

至於攻城戰方面，也捨棄了上代的粗略畫風與只能有四個武將(每個武將可以帶五支部隊)參戰的限制，雖說，換算起來，這兩代可以上陣的部隊都是二十支，但是因爲「烈風傳」可以上場的武將數大大增加，所以眞實戰爭裡那種千軍萬馬的氛圍也因而濃烈許多。除此之外，戰場上陣形的變化，也是本代的重要改革之一，而副城堡的加入，亦讓遊戲過程產生更豐富的變數與更彈性的調度。還有，在內政開發上，設立了可事先規劃流程的功能，使得「烈風傳」操縱起來更爲容易上手。

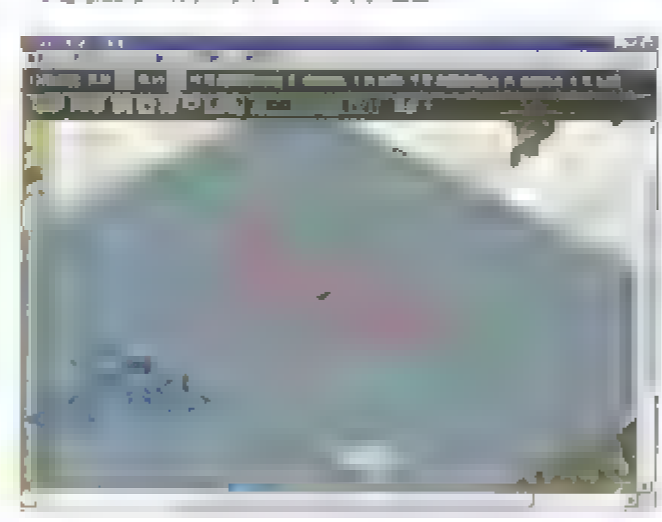
光榮的遊戲一向都有一個特色，就是音樂與音效不會做得太好，而此次爲您介紹的「烈風傳」也依然秉持過去的傳統，並沒有特別傑出的表現，其中幾條比較悅耳的樂曲，該算是配合開頭動畫、戰鬥動畫與破關動畫而出現的那幾首，它們雖沒有振聾發聵的威力，但至少也達到了烘托歷史戰略遊戲氣息的忠旨。



縱然在前言中，曾經提到本遊戲的畫面有許多部份活脫是「將星錄」的翻版，可單就畫面來看，它仍是值得被稱讚的，其800×600的解析模式、富有古味的配色、水墨風格的筆觸以及精細的刻工，都是促成「烈風傳」爲高質感遊戲的原因。



日本十六世紀時國內的情勢與中國的三國時代、春秋戰國時代相仿，都是百家爭鳴、群雄崛起的亂世，所以在當時，除了織田信長外，其實還有甲斐的武田家、越後上杉家、中國（日本地名）的毛利家、四國的長宗我部家以及九洲的島津家等，亦都是盛極一時、呼風喚雨的響噹噹人物。而玩歷史戰略遊戲最棒的地方，就是您不但可以參與歷史、更可以改變歷史，像「烈風傳」這般擁有許多君主可讓玩家選擇的遊戲，正是諸如筆者等歷史狂夢寐以求的作品。



也正因如此，它的耐玩性可說是非常高，從選擇一位君主到完成統一之時，大概就需花掉幾天的時間，而果想把每個劇本中一些較著名的君主都玩過的話，應是會讓您耗掉個把月的。

總而言之，「烈風傳」雖不能在漫長的暑假裡，給您帶來充份的感官刺激，但它卻是個可以讓您在慢閒步調中享受的遊戲。

雖然遊戲提供了那麼多個大名（君主）供玩家選擇，可是如果您選的是一些城堡數少，旗下武將武力又不強的大名做為扮演對象的話，那可能要向您說聲抱歉了，您的"統一"大業看來是今生無望了，不過，如果您真的是一定要逆向操作，向不可能挑戰，提供兩個方向給您參考，一者是用錢或用公主去與週遭的國家都建立盟約（除了比您弱或者和您差不多的國家外），之後再將所有的力量集中攻擊未有盟約的鄰國；另者是只要有浪人經過領土，就傾一切的力量去將他留下。不過，即使上述的兩點都能做到，真正要與一些既有強國競爭，還是一等的難事，所以選擇一個實力中上的大名，您便接近成功一半了。

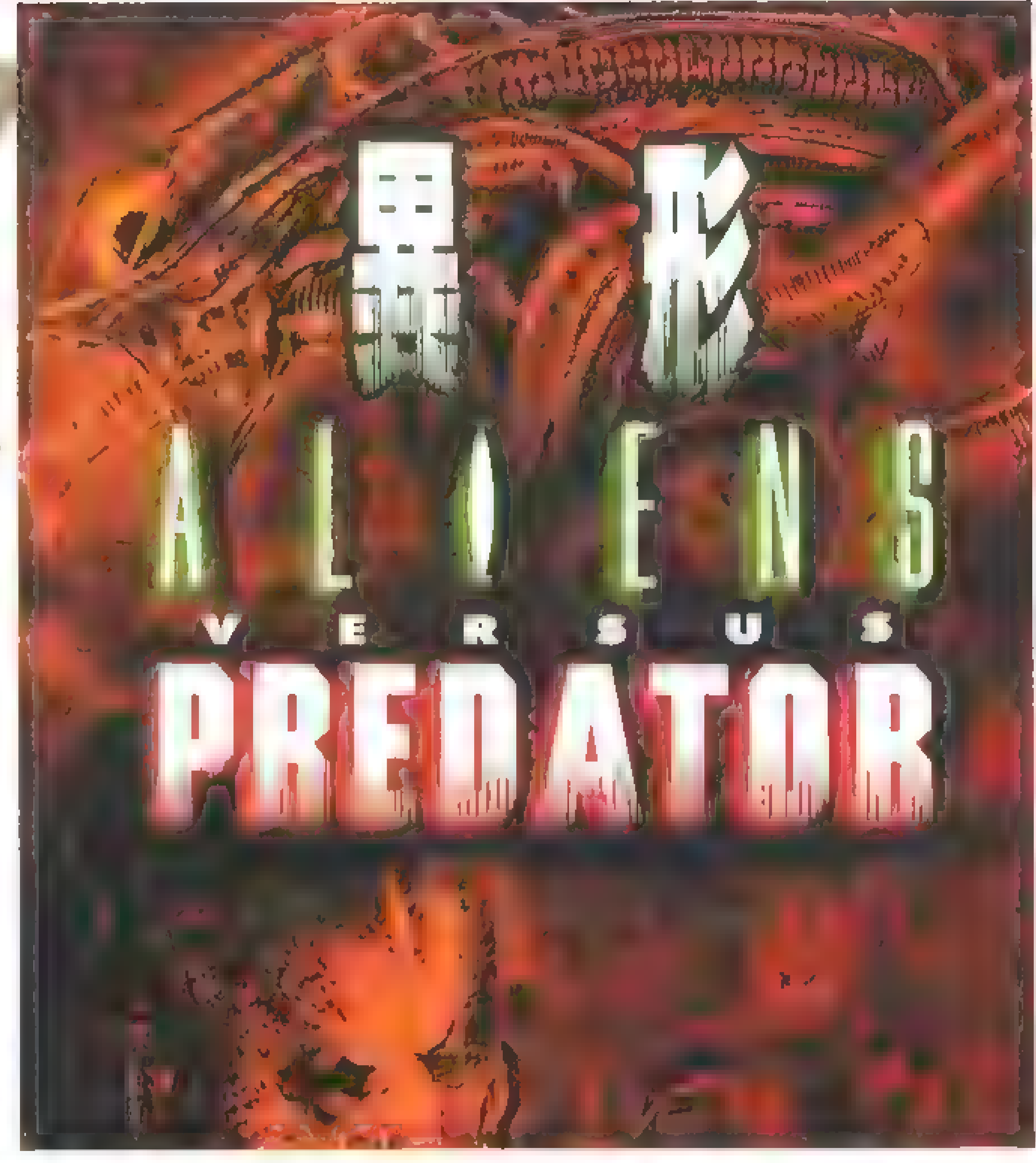
有時當主城堡一被攻下，周圍的副城堡就會開城投降，且只要失去所有的主城堡，該國就算滅亡，因此在攻擊敵國時，主力應放在攻擊敵方的主城堡。

◆國外發行：KOEI
◆國內代理：第三波
◆遊戲類型：策略
◆使用平台：WIN95/98
◆適用機型：P 100
◆記憶體：24MB
◆支援音效：WIN相容音效卡
◆顯示模式：SVGA
◆操作界面：MOUSE
◆遊戲售價：1350元
◆測試配備：P-200MMX、64MB RAM、SB PRO、II、24X CD-ROM、S3

本文作者／朱允中

●外　觀：B+
●手　冊：B+
●劇　情：A
●操　作：A
●畫　面：A
●聲　效：A+
●耐玩度：A

整體評價：A

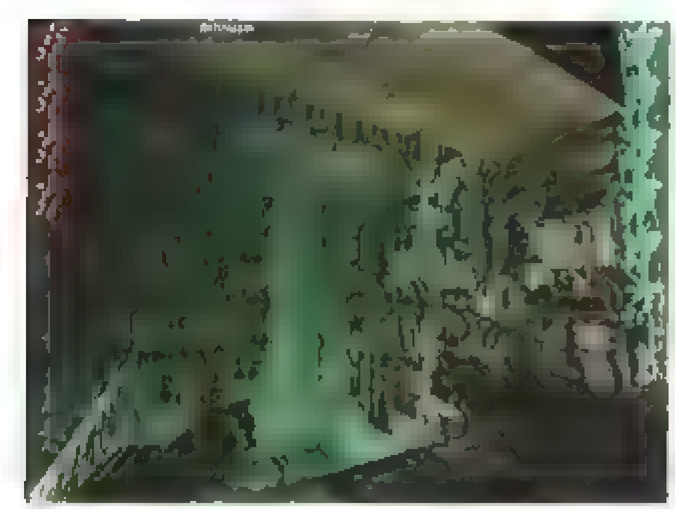


現今有愈來愈多的電影題材移植至電玩當中，筆者手邊的這一套異形（Alien Versus Predator）正好就是這種類型的電腦遊戲。相信各位玩家對於異形和終極戰士這兩套電影應該十分熟悉。前者是講述有關人類在太空冒險中，所遇到的外星生物而引發出來的驚險故事。而這種生物最大的特色，就是可以依附在別的生物體內成長，繁殖力十分驚人且體內血液呈強酸性，可腐蝕一切物質，攻擊形態屬肉搏戰。後者是講述有關外星入侵者—終極戰士，入侵地球的故事。終極戰士最大的特色就是具隱形及飛簷走壁的能力，可藏匿在任何環境當中，攻擊形態屬狙擊方式。這兩種生物共同的剋星就是人類了。而人類沒有太大的特色，唯獨在武器威力較大，攻擊形態屬以小搏大。

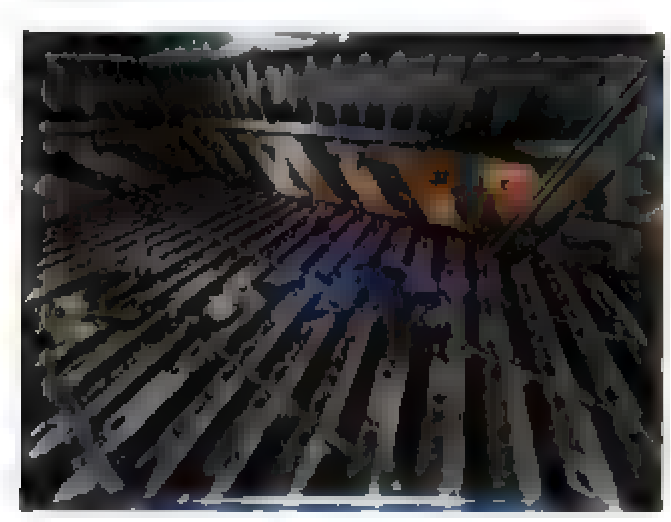
這回，Rebellion公司將這三大種族巧妙的安排了一場大混戰。在遊戲中，玩家可選擇扮演人類士兵、異形、終極戰士等三個不同種族，就如之前所提，三個種族的能力各有所長，異形的動作極快（每秒可移動28公尺），可於短時間內把對手肢解，其本身就是一種武器；人類士兵擁有層面較廣範的武器（生物感應雷達、步槍、火焰噴射槍等），雖然沒有好的體能，但大部份的武器都是大範圍且威力強大；終極戰士則具有隱身的能力，擁有中等的體能及最高的科技能力，專長無聲無息地消滅對手。

遊戲的玩法，基本上可算是第一人稱的射擊遊戲，在單人模式中，玩家將會在不同的區域中作戰，除了基本的殺戮外，還有一些簡單任務需要玩家來完成；例如在人類的最後一關中，玩家的任務就要設法把異形的皇后從太空船中拋出太空外，這可不能硬來呢！除此之外，當玩家扮演不同的角色時也將會有不同的玩法及劇情，例如玩家扮演人類士兵時，必需設法消滅之前抓回來但又逃掉的異形，扮演異形時就必需除掉一切阻礙救出被困

的異形，扮演終極戰士時就必需逃離充滿了人類及異形的區域，玩法算是極度多元化

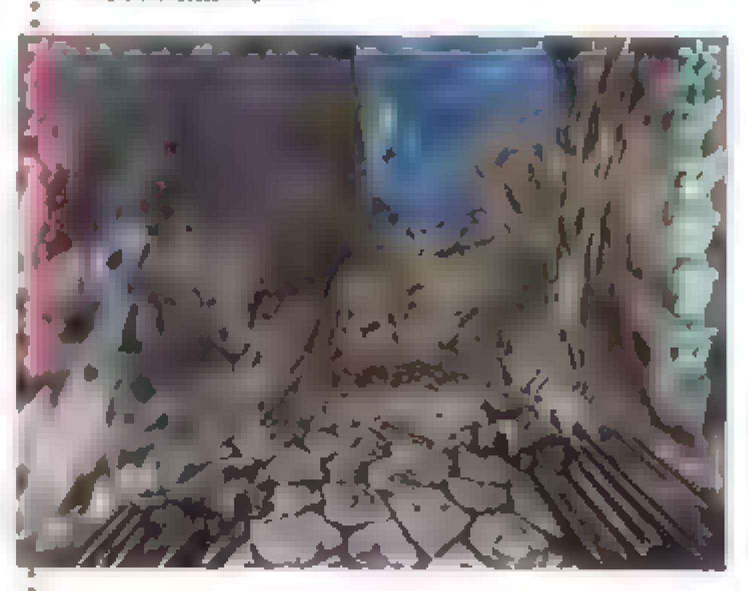


除了單人模式外，遊戲也提供多人對戰模式，在多人對戰模式中，筆者透過家中九台電腦連線作測試，效果算是不錯，遊戲中提供了七種不同的玩法，除了基本的Deathmatch外，還有其它四種玩法（Alien Tag、predator Tag、Species Deathmaich、Last man Standing），就筆者個人而言，覺得Last man Standing的玩法蠻有新意的，倒有點像兒時的一種鬼抓人遊戲，玩法就是起先由一名玩家當異形，其他的人趕快逃走，而異形每抓一名玩家便被同化成異形，直到剩下一人為止（最後一名為優勝）。在連線時玩家可去破壞敵方的補給品，好讓對手油盡燈枯。

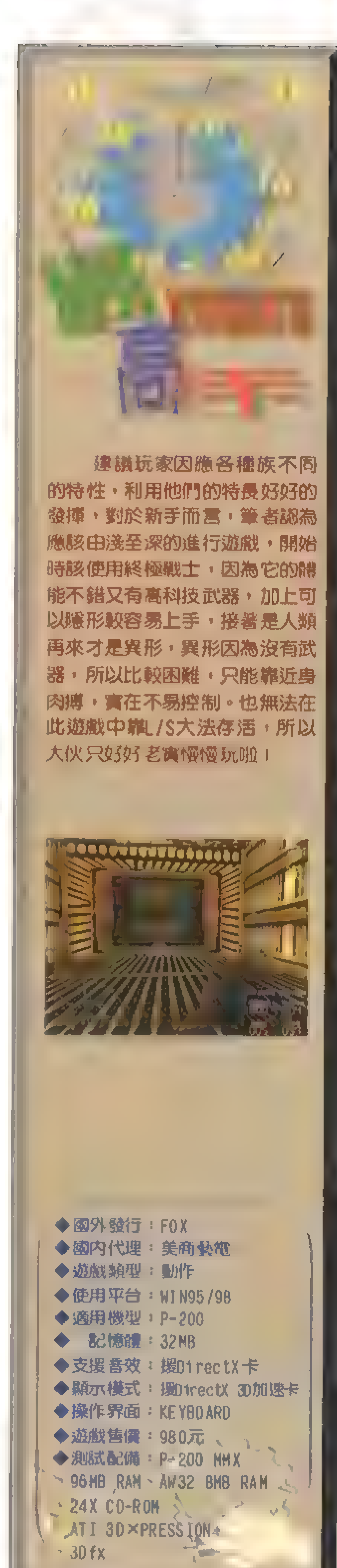


遊戲的畫面也是非常震撼的，支援了Direct 3D的技術，流暢性十分的不錯，就算玩家的配備不高，只要稍微調降解析度均可以獲得不錯的流暢性，當然玩家手上的配備夠High的話，就可嘗試高解析的32bit模式，那絕對是玩家難以想像的華麗。另外遊戲中各種種族都有不錯的視覺效果，再加上各種武器所產生的爆破場面都十分震撼，只能用一級棒來形容。

音效在本遊戲中也佔據了十分重要的地位，玩家在遊戲中選擇LAN內透過SB Live音效卡，呈現的效果實在是太棒了，左右遠近都十分明顯，加上那些生物所發出的叫聲又真是淒厲，筆者最激賞的是在扮演人類時，手中拿著生物感應雷達，當雷達發生BB聲音的時候，聲音愈來愈快、愈來愈大聲，突然間，異形突然出現在眼前，結果不說大家也都知道了。遊戲中附了二片光碟，其中一片全是程式，第二片則全是音軌，聲光效果絕對是可以保証的。



遊戲的整體表現十分的不錯，保留電影裡大部份的特點，而聲光方面可算是相輔相成得恰到好處，再加上支援了新的Direct 3D技術，使得畫面的光影效果更加細緻，同時玩家在某些區域中，可毀壞一些照明設施以增加角色的優勢。這使得遊戲除了廝殺外，也加入了一些戰略的成份，增加了遊戲的趣味性。如果硬要找些缺點來說的話，筆者認為在操作上比較複雜，三種種族各有一些不同的按鍵，就算鍵盤和滑鼠同時使用，也稍覺在控制上，不足以發揮不同生物的特長。單人模式中不能隨時存檔，玩家必需完成一關方可儲存進度，遊戲的難度也因此而提高，但這不更加使得遊戲耐玩度增加嗎！總而言之，筆者認為這是一個值得嘗試的遊戲，愛玩這類遊戲的玩家一定不能錯過。



本文作者／羅蘋

- ●外　觀：B+
- ●手　冊：A
- ●劇　情：A
- ●操　作：B+
- ●畫　面：A-
- ●音　效：A+
- ●耐玩度：A-

整體評價：A

喜愛國王密使系列的玩家，在經過漫長的等待之後，終於等到了本系列的第八代，而且是經過中文化的版本。國王密使系列一向以畫面細緻，音樂優美及劇情精彩享有盛譽。

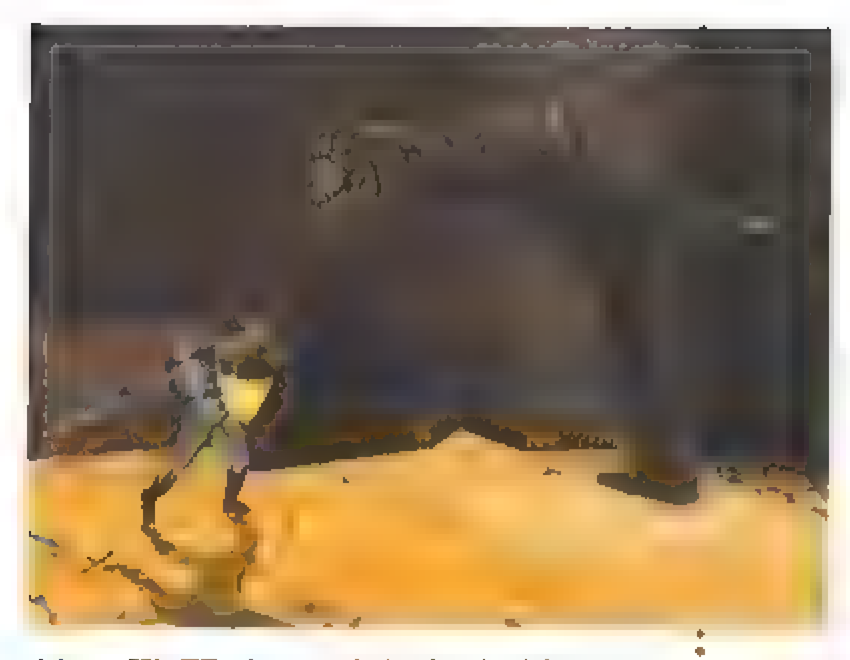
由於支援3D加速卡的遊戲已經多如過江之鯽，本遊戲在畫面引擎的設計上亦有重大突破，遊戲世界不再是2D的平面世界，而是如同毀滅戰士或古墓奇兵一般的真正3D環境。

在畫面部分，揚棄了以往慣用的掃瞄圖形，大量採用材質貼圖來表現人物和背景，玩家也首度可以選擇由第一人稱或第三人稱來進行遊戲。遊戲支援各主廠牌的加速顯示卡，畫面相當細緻，但是人物很明顯可以看出是由多邊立體物件架構出來，有稜有角，感覺起來並沒有做一些最後階段的美化動作。怪物的造型不少，有些和主角一樣，一看就覺得是用幾個圓柱和立方體湊出來的，但有些就相當的漂亮。不論外型是否平滑，貼圖部分則做得不錯，就本系列首度嘗試的角度來看，有這般表現已算是不錯。

在某些場景，玩家還可以在遊戲過程看到立體的雪花從空中緩緩落下，或是不小心觸動機關後被一顆大球追著跑，這些嶄新的感覺在以往的平面世界是無法有這般真實的表現的。有許多本系列的忠實玩家對於突然出現的3D環境感到相當的不適應，並因而多所批評，筆者認為這一點其實可以從一些角度來解決。在設計者的角度來說，趕上時代潮流，並應用最新的電腦程式設計技術，來提供玩家更豐富的視聽效果和遊戲經驗，絕對對整個遊戲界的進步居功厥偉。然而，對於喜愛延續過去精髓，不愛鉅變的玩家而言，完全剝奪或輕忽他們的夢想與需要卻也不近公平。可以預期的是，遊戲軟體會迅速邁入超大度量的DVD時代，當容量已經不需要考慮時，或許設計者在面對上述兩難的問題時，將會以同時提供2D環境和3D環境的遊戲程式來解決。

音樂和音效方面，無庸置疑的繼承了前作的優良傳統，背景音樂十分動聽，讓玩家可以融入遊戲世界，忘記現實生活的不如意，音效方面也十分豐富，主角的語音略嫌呆板。

在遊戲介面部分，因為整個遊戲環境的改變，滑鼠的右鍵不再是選單，而變成了視角的旋



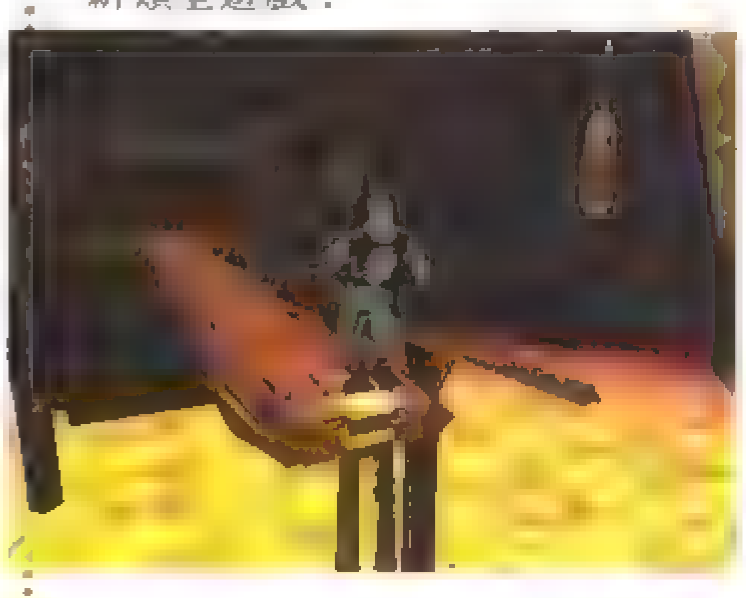
轉。戰鬥時必須滑鼠和鍵盤並用，對於習慣即時戰略遊戲的玩家來說，這些並不是問題，然而如果您慣玩純粹用滑鼠操控的冒險遊戲，對於這般設計可能會覺得不太習慣。

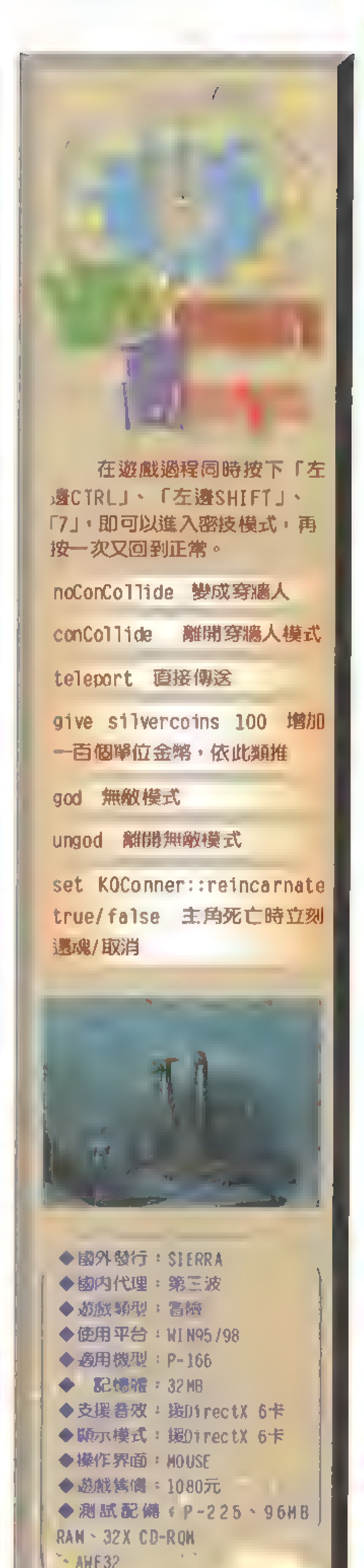
本遊戲的手冊製作相當用心，並提供了一張快速上手參考卡，沒有耐心的玩家可以迅速進入遊戲世界，不用事先猛K手冊。遊戲並無提供快速存檔的功能，由於怪物出現頻率高，在戰鬥頻繁的情形下，玩家不小心死於非命是常有的事，若是提供快速存檔取檔的熱鍵可以大大降低煩人的重複步驟。

在遊戲性部分，本遊戲其實已經變成了冒險和即時動作遊戲的混合體，動作成份大幅提昇，玩家在遊戲進行時隨時都會遇上戰鬥。而本遊戲對於這部分的設計並不好，同一個地點的怪物好不容易砍死了，下次舊地重遊又要再來一次。對於不喜歡動作的玩家，可以利用密技來克服「戰鬥夢魘」，但不如提供一個選項來得貼心。遊戲共有七大世界，有些謎題的解決方式不盡然合乎邏輯，玩家必須學習「猴島小英雄」和「頑皮小精靈」的過關態度。劇情的進行節奏不如前作明快，這一點和動作場景增多應該有直接相關。遊戲有許多謎題，但不必依照先後順序解決，被遊戲卡住的機會較低。本遊戲暴力的成分也是所有國王密使系列之冠，主角可以輕易拿刀讓怪物斷頭噴血，這一點也讓許多玩家詬病。遊戲的謎題難度普遍偏高，如果不是冒險遊戲的老手，可以適度參考中文版本內附的攻略本。

秉承了SIERRA遊戲的傳統，本遊戲依然有一些臭蟲存在。在某些DVD ROM的機器上，本遊戲會有無法正常安裝的問題出現。由於設計時的一些疏失，本遊戲在場景變換時，必須花相當長的時間去讀取光碟檔案和刪除硬碟上的檔案，甚至嚴重時會導致當機。

本遊戲引起相當兩極化的爭辯和爭議，對筆者而言，新的嘗試代表勇於改變和追求進步，筆者贊成國王密使八代引入最新流行3D環境的作法，然而如果能在革新的過程設法兼顧老玩家的懷舊情結，或許能夠抓住更多玩家的心。本遊戲畫面方面風格和前作完全不同，無法加以比較，和目前的其他同類型遊戲相較則屬於中上水準。音樂和音效方面則無可挑剔，介面的設計尚稱順手，在存取檔部分較不方便。劇情和遊戲內容部分較前作弱，但仍維持一定水準。如果本遊戲能夠利用修補程式把一些臭蟲改進或消除，絕對是一套水準以上的新類型遊戲！





在遊戲過程同時按下「左邊CTRL」、「左邊SHIFT」、「7」，即可以進入密技模式，再按一次又回到正常。

noConCollide　變成穿牆人

conCollide　離開穿牆人模式

teleport　直接傳送

give silvercoins 100　增加一百個單位金幣，依此類推

god　無敵模式

ungod　離開無敵模式

set KOConner::reincarnate true/false　主角死亡時立刻還魂/取消

◆國外發行：SIERRA
◆國內代理：第三波
◆遊戲類型：冒險
◆使用平台：WIN95/98
◆適用機型：P-166
◆記憶體：32MB
◆支援音效：援DirectX 6卡
◆顯示模式：援DirectX 6卡
◆操作界面：MOUSE
◆遊戲售價：1080元
◆測試配備：P-225、96MB RAM、32X CD-ROM、AWE32

GAME

本文作者／玉離塵

- ●外觀：A-
- ●手冊：A-
- ●劇情：A-
- ●操作：B+
- ●畫面：A
- ●聲效：A
- ●耐玩度：A-

整體評價：B+

這是GL繼「戰國美少女～斬斷雲空」之後推出的續作，除了劇情延續前作，依舊以隸屬德川家的秘忍集團爲主線發展，並融入時代背景要素，以異國文化爲主題，藉由日本民眾與傳播異國文化的先驅者之間的衝突，演繹人們嚮往和平共處的烏托邦理念。由於劇情中也蜻蜓點水般地加入若干史實材料，可說是一個純粹架空、卻並未脫離時代精神的佳作。

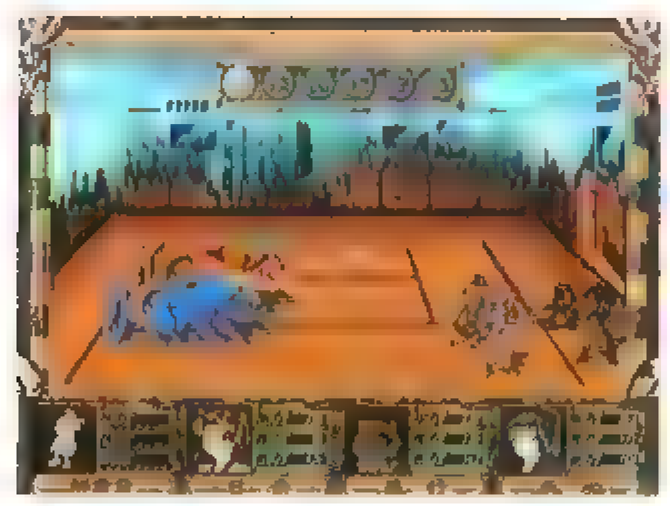
整體動線的安排也相當符合續作的精神。例如就地圖而言，前作以東北、近畿、本州的東部爲活動範圍；這回則安排了本州西部、四國、九州等日本西半部地圖。成爲遊戲中不或缺要素的溫泉，依然設定於地圖上，此外各地入城的道具店中，尙添加了名產這項實用物品，使玩者融入劇情的同時，得以對民土風情有若干程度的瞭解。

不過爲了突破前作的窠臼，企劃者依然在操作、戰鬥系統上尋求突破，使其承續前作之餘，尙能發展出嶄新的格局。就操作而言，感覺上鍵盤的操作還是優於滑鼠的。不知是否滑鼠種類的影響，或是下達指令訊息的時序問題，滑鼠按鍵時的反應似乎不若鍵盤靈敏。當然除了刻意安排的迷你遊戲以外，使用鍵盤的整體效率，會比操作滑鼠爲高。既然操作模式可由玩者自行選擇，倒也不至於對整個遊戲過程造成太大的影響。

另外戰鬥系統上也經過大幅革新，將原本呈環狀的指令集改爲子集的樹狀系統，同時取

消即時戰鬥，改爲回合制戰鬥模式。至於爲何有此一變，可說耐人尋味，畢竟前作中的環狀指令的確存在著無法輕易上手的缺點，而本篇的子集樹狀指令，又難以符合即時戰鬥的要求，或許正因爲如此，才改爲回合制操作吧？然而究竟孰優孰劣，並不是問題的癥結，因爲玩者除了需要獲得挑戰的刺激快感外，欣賞動人的戰鬥場面，也是玩角色扮演遊戲的主要訴

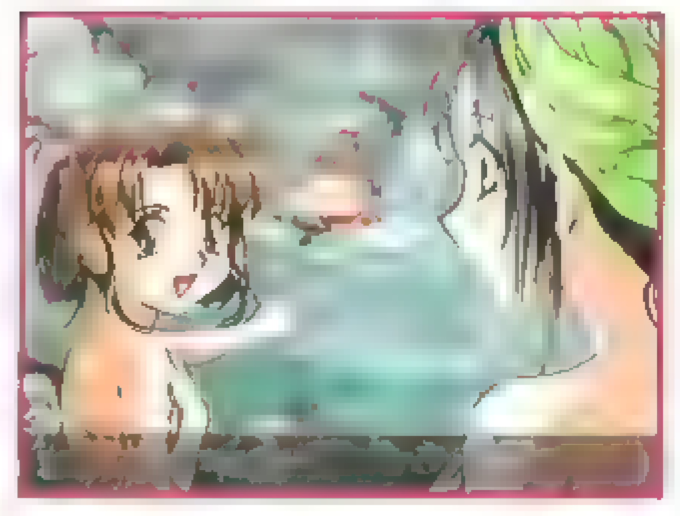
求。



所幸戰鬥動畫的設計可謂極盡巧思，經常有出人意表的演出。戰鬥動態的原案設定者對於各種敵我角色的屬性，不僅觀察入微，而且竭盡所能將其發揮得淋漓盡致，使玩者進行戰鬥之餘，尚能體驗到令人會心一笑的幽默諧趣，在緊張中安插了鬆弛心境的調和因子，可說是華麗的戰鬥系統成功的輔助環節。就2D平面表現及RPG的原點考量，誠屬難能可貴。

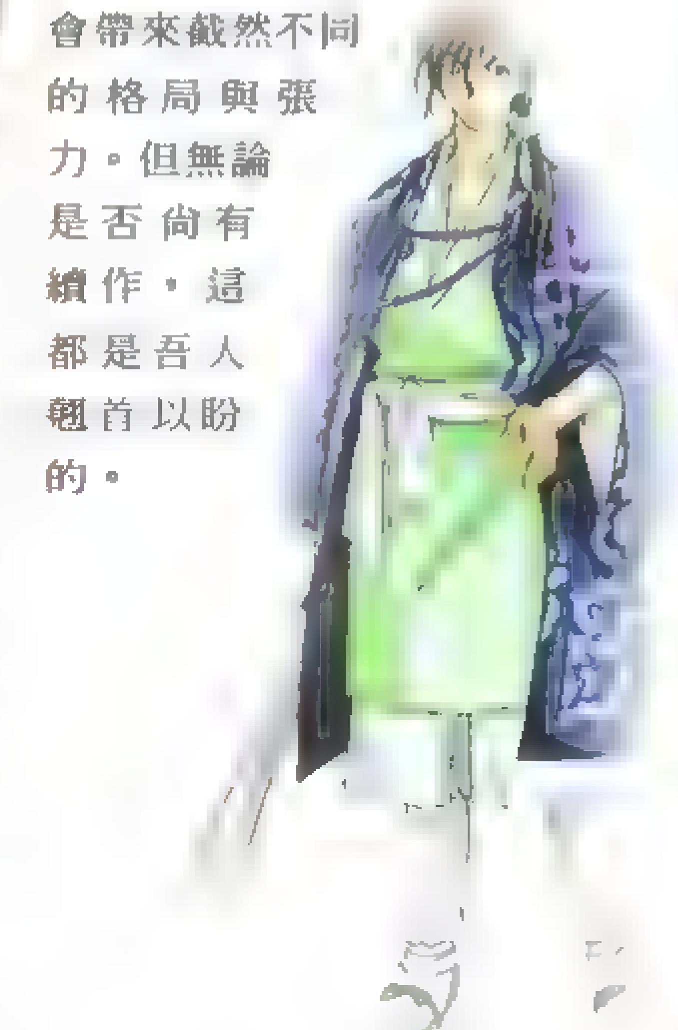
除了戰鬥系統以外，風趣雋永的對白也隨處可見。遊戲中甚至安排了溫泉事件，以及可笑的正義劇場（必殺××？？），著實教人忍俊不住，充份反映了面對現實的另一種唐突心態。當然、迷你遊戲的穿插，也使得角色扮演要素之外，又添加了益智、動作等類別的特色，這不僅是一種新的結合，也能夠爲一成不變的戰鬥→成長→解謎模式注入新鮮活力，而複合類別的遊戲也早已成爲新類別之一，這種趨勢是顯然易見的。

儘管整體劇情的長度似乎令人略嫌不足，但在劇情的詮釋



安排上，還是可圈可點的。但不知是否因爲本篇登場的歷史人物較少，與前作相較之下，似乎感人肺腑的着墨處並不多，或許這也是受限於劇情長度之故吧！就現代玩家喜新求快的享受思維而言，這樣的遊戲的確符合市場需求，但若能增加刻劃人物的空間，相信玩家的感動應是躍然於表的。

從前作織田信長的興衰、至本篇豐臣秀吉的稱霸，劇情始終環繞在以德川家爲著眼的這個遊戲，相信應該尚有下文。畢竟德川家康經由關原之役、大阪夏冬戰役，取得天下的精彩過程尚未搬演至遊戲舞臺上，因此果眞有此一說，玩家倒是可以期待續作的成長與變貌。對於已經有過如此佳績的創作小組而言，這將是更易於發揮的題材吧！說不定眞田幸村麾下的眞田十勇士霧隱才藏（前作曾經登場）、猿飛佐助這些角色，將會帶來截然不同的格局與張力。但無論是否尚有續作，這都是吾人翹首以盼的。



遊戲地圖雖然遼闊，但尚有路標指引，因此不熟諳日本地理的玩家，可一旁製作簡單的地圖輔助記憶。就遊戲的重點而言，岡崎城北方的尾張城是個容易忽略的重要據點，玩者應該前去蒐集情報，了解遊戲中的諸多特性。

對於新手而言，闖過第一個迷宮的目標等級約為四段，進入三河修行山修練為八段，此後只需以四～五段做為階段成長目標即可。當玩者來到界港之後，可發現位於該地的姬玉殿，若想取得進入的招待券，倒也無須前去摸彩機搖獎，因為稍後不久便可於樹海森林中取得　至於搖獎的命中機率，是與角色本身的運氣值有關的

平時集滿點券，應以兌換高價值的萬物之根為主，摸彩機中的仙花，則是相當重要的聖品，最好能夠累積起來，以對付最後頭目。附帶一提的是，姬玉殿的忍者射擊遊戲，可利用操作滑鼠瞄準、按鍵盤ENTER鍵射擊的方式，便可輕易過關。

◆設計公司：TGL
◆發行公司：TGL
◆遊戲類型：角色扮演
◆使用平台：WIN95/98
◆適用機型：P-133
◆記憶體：32MB
◆支援音效：
◆顯示模式：SVGA
◆操作界面：K、M
◆遊戲售價：760元
◆測試配備：P-450、128MB DRAM、32X CD-ROM、Magic 3D II、Permedia II、SB Live Value

本文作者／ALEX

- ●外　觀：B
- ●手　冊：B
- ●劇　情：B
- ●操　作：B+
- ●畫　面：B+
- ●音　效：A-
- ●耐玩度：B+

整體評價：B+

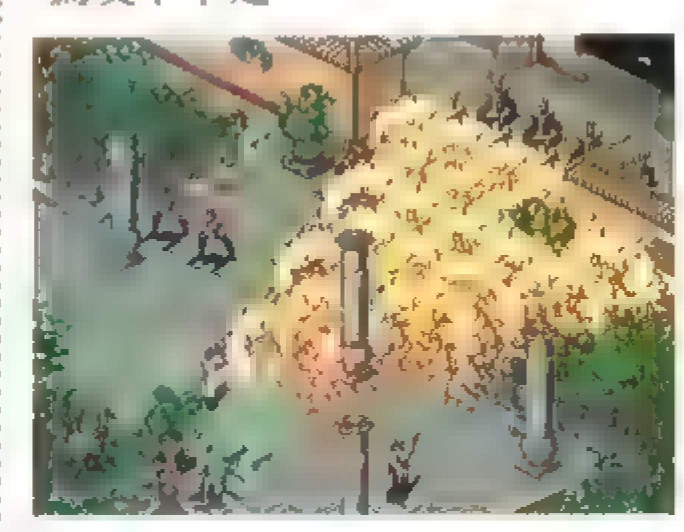
正如遊戲手冊開宗明義所提，「少不看水滸，老不讀三國」。一般，年少氣盛，易為梁山好漢嘯聚山林、講情重義的氣氛所感染；老來讀三國，則恐怕書中的權謀之術，會讓人愈發老奸巨猾。這樣的論點，絕非無的放矢，還好草民所要討論的只是搬上電腦的遊戲而已，倒無「鼓勵青少年犯罪」之嫌。

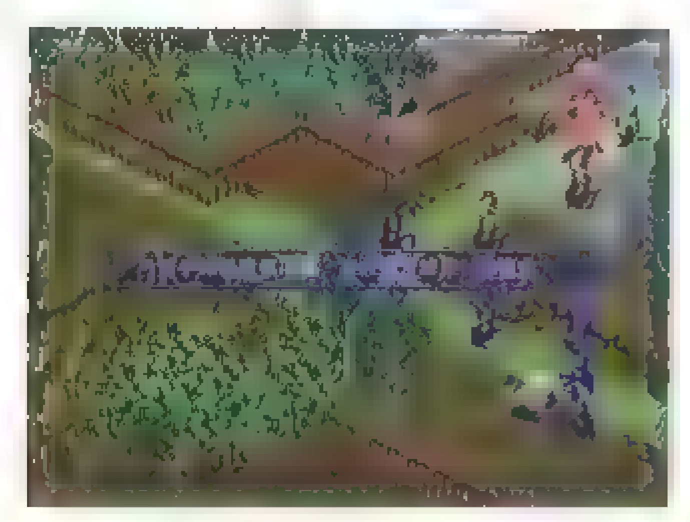
這一款棋盤式的戰略角色扮演遊戲，正是以水滸為劇情架構所製成，遊戲中的諸多人物與故事情節，大抵也與水滸原著相若。最大的差異在於，玩家所扮演的角色是一虛構人物，無端捲入梁山英雄的百般紛擾之中，甚至扮演起左右梁山好漢命運的關鍵角色。正因為是遊戲，所以這樣的表現手法，無所謂好壞，重點應該是遊戲所塑造的這名虛構主角，究竟能否發揮在遊戲中應有的角色功能。

拜水滸原著之賜，遊戲劇情可以擷取的情節不虞匱乏，雖然只是百中取一的片段，但也鋪

陳得有模有樣、熱鬧已極。只不過，綜覽整個遊戲之後，可以發現這些動畫式的情節發展，似乎與遊戲以戰略為重心的本質無多大牽連，甚至只淪為點綴性的過場而已。如若以過場畫面的量來算計，無法與各場戰役產生息息相關的連貫性，確實很令人扼腕嘆息。因此之故，這款遊戲在劇情方面所呈現的成績，也就大打折扣了。

顯然遊戲是以戰役為重點表現，因此在戰鬥上的設計也較為用心。首先是遼闊的戰場，成功的烘托出戰爭的氣氛，且能兼顧戰場地形的多樣性。在接觸遊戲之初，極能獲取玩家的認同與好感。美術在場景與人物的設計上，皆有不錯的成績，尤其是角色在戰場上所呈現的動態效果，最為草民稱道。哪怕是跨個馬步、翻個身，在在都表現得極為俐落、有勁。反觀必殺技的施展效果，雖說能營造出還算不錯的氣勢，唯缺乏明顯的變化性，頗為美中不足。

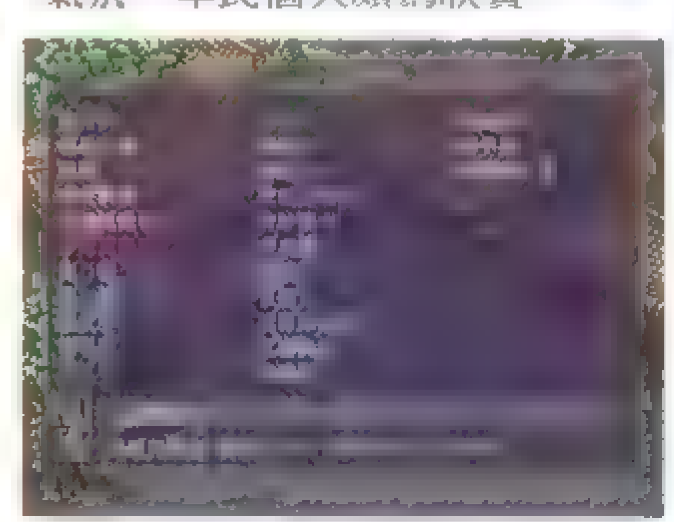




就戰鬥的難度而言，這款遊戲還眞是棘手。問題不在敵方角色的強弱，而是我方隊員實力不均，導致強者愈強，弱者愈弱。遊戲在角色的能力設定上，顯然出現一大盲點。先天上各個人物的必殺絕技殊異，強者施展大範圍必殺技，一個回合可以獨力收拾近十個敵人；弱者甚至混到遊戲終了，還學不會上得了檯面的必殺技。玩家爲了勝戰考量，絕大多數的經驗値也就集中在少數幾個強者身上。到了遊戲後期，弱者變得「動輒得咎」，只要一站上前鋒位置，那是必死無疑；即便不死，也得花上十來個回合才能砍死一個敵人…

每場戰役都設有相當的回合限制和過關條件，玩家盱衡情勢，得以臨場應變出擊。但是，泰半的戰役到中途時，敵方都會冒出一大票的援兵，望著黑壓壓的大片人牆，除了驚悸之外，尙有不錯的「振奮」人心效果…此外，在幾場單打獨鬥的戰役中，出現了程式明顯作弊的現象。初時敵我雙方實力過於懸殊，無論如何努力，總難逃落敗的命運。眼看著練功升級無望，遊戲進度該如何爲繼？待關機休息片刻再回頭奮鬥時，驀然發現「兩下就輕鬆解決的怪異現象！惱人的是，這還是屢見不鮮的狀況咧！

戰鬥系統之所以表現最佳，聲效誠然是不可或缺的幫手。這款遊戲的音效並無突出之處，倒是背景音樂表現得較爲稱職。爲了襯托不同戰役的氛圍，遊戲搭配有節奏、旋律殊異的音樂，極爲成功的營造出危急、緊張的氣氛，草民個人頗爲欣賞。



至於武器、物品系統的設計，倒也堪稱種類繁多、一應俱全。遊戲中所出現的任何物品道具，皆有圖像表示，且俱能發揮應有的功能並派上用場。取得方式除了在市集上價購之外，玩家更可以在戰場上利用查看地圖功能，順利拾取分處戰場的武器、道具，甚至絕大部分的敵人在消失後都會留下「手尾」。只不過，以這種方式撈到的武器，通常都不會太過於昂貴就是。遊戲在操作介面的設計，顯得相當便利，但因各項武器、防具在物品欄中並無顯示各項屬性値的變化數據，以致玩家在爲一大家子人添購時，很可能發生令人抱憾的憾事。玩家在瞎拼之際，最好還是對照一下遊戲手冊上的數據才好。

從這款遊戲裡頭，玩家很容易看出有「北方密使」的影子。若以兩款遊戲所展現出的親和、吸引力來比較，「水滸傳」顯然還有很大的努力空間。玩家若是趕著嚐鮮，在順利攻破爲數三十場戰役之後，千萬別忘了隱藏在其間的五組通關密碼，如果動作夠快的話，遊戲之餘還能「撿」得一部夏日健康休閒腳踏車呢！不定哪天爲情勢所逼，您還能騎著它上梁山…

身處戰役之中，應該隨時利用查看地圖功能，以確切掌握敵方陣營的動向為是，因為戰場實在是太過於遼闊了。玩者一個不留意，很可能身陷敵方的圍剿陣式，那就不太好玩了。任一回合中，交換、裝備、使用道具等，並不會影響行動點數，戰役中獲得任何武器、道具，應多加應用這項特性，在隊員之間做適度的更替、轉移。

對於隊伍中的各個角色經營，礙於人物設定的既成事實，極難避免發展不均的憾事，這也算是一種原罪吧！除了主角之外，可以看重提昇史進、魯智深、吳用等人的實力，待此數人升級到一定程度之後，以他們的大範圍必殺技能力，大可獨自深入敵方陣營作戰，且不甚需要奧援，餘者殿後充當清道夫可也。這幾人雖然會大量耗用「氣」，但皆有能力自行復原，千萬別浪費了。

◆設計公司：紅螞蟻工作室
◆發行公司：智冠
◆遊戲類型：戰略角色扮演
◆使用平台：WIN95/98
◆適用機型：486 DX2-66
◆記憶體：16MB
◆支援音效：DirectX相容卡
◆顯示模式：SVGA
◆操作界面：MOUSE
◆遊戲售價：650元
◆測試配備：P II-266、128MB DRAM、32X CD-ROM、Voodoo 2、AWE 64

Ever Quest 冒險記事

萬里尋友記（下）

前期概述

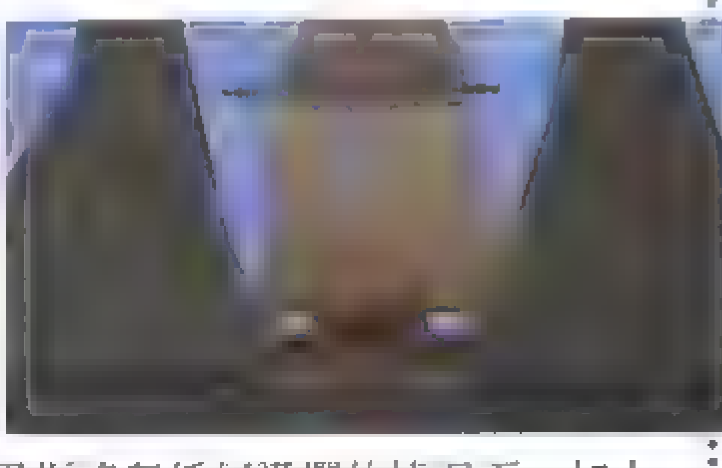
為了跟許久不見的老友會面，半人族的Wing-Liu展開了一場縱貫EQ大陸的旅程。在歷經一番艱苦的旅途後，終於從故鄉RIVERVALE來到了人類族大本營—旅人城FREEPORT，並在此見到了多年不見的老友—美麗精靈Jekko。

在感人的會面寒喧後，兩人再度踏上旅途，一同前往Jekko的故鄉—高等精靈城市FELWITHE。

一日的海上之旅

在FREEPORT港口搭上這艘大得令人吃驚的大渡船後，我和Jekko便開始展開這次大縱走的下一段旅程。渡船預計在海上航行一天後，便在東方新大陸上岸，途中會經過KALADIM及KELETHIN這兩個城市；當然，最後目標便是位於新大陸東北方的FELWITHE城市。

由於筆者是第一次搭船，興奮的感覺自然不在話下，從一上船便開始徹頭徹尾地把這艘船逛了一遍。這艘渡船共分為上中下三層，上層是船員區，中間是甲板區，下層則是一間酒吧（可惜，這間看起來蠻漂亮的海上酒吧竟然沒有店員，不然我一定請Jekko下來喝一杯）。



雖然這艘船從外表上看來相當巨大（看到船頭上的小黑點了嗎？不要懷疑，那就是筆者！）不過上船後卻感覺普通而已。在甲板沒有任何護欄的情況下，加上人物的移動速度頗快（為了節省時間，一般通常都將人物的移動狀態設定成AUTORUN），筆者實在擔心一不小心會失足落海。

原本想找Jekko來拍一張媲美鐵達尼號的"船頭迎風照"不過最後還是在安全考量下作罷了（不過後來想想，還好沒拍成，不然以我跟Jekko那幾乎差一半的身高，拍起來一定很爆笑！）

出航沒多久，船便在一個小離島停靠了下來。雖然這座小島看起來面積不大且港口簡陋，不過仍然有些許玩家在這島上出入（港口邊的海岸線也有看到玩家在垂釣）。從他們身上的裝備看來，可能都是新手吧！或許比起"人口"眾多且擁擠的旅人城來說，這裡別有一番悠閒的休閒味呢！

就在航行的途中，筆者赫然發現在離船不遠處的小島上有怪物的營地。仔細一看，嘿嘿！島中央那個半身泡在海水中洗澡的怪物，不就正是上次一拳把筆者的生命力（HP）從一百多打成負一百多的大巨人嗎（詳情請看上期記事）？而且後方的高地上也似乎還有另一隻巨人在那裡閒逛。嘖嘖！這座小島看起來是乎是生人勿近的禁地啊！

天地一線間

不過姑且不論是否能有夠強的冒險隊伍能掃蕩這裡，筆者最大的疑問是，就算有人想來，冒險者們要如何到達島上？在沒有碼頭的情況下，難道要冒險者在這裡跳船，再游泳上岸？

在漫長的海上旅途後（說真的，海天一線尤其是晚上，什麼都看不到真是讓人有點無聊呢！）我們終於來到東方的新大陸。

新大陸之旅

雖然這裡的港口規模不小，但不同於FREEPORT港的是這座港是獨立的！它擁有自己的城牆與守衛，還有一個小規模的市集，可以讓旅人補充各種必需品；不過這裡還不算是個城市，此地離最近的城市還有一段距離。

上岸後，Jekko便帶領我往"她家"的方向一路急奔而去。不知是新大陸的關係，還是Jekko特別選了無怪物的路來走，這一路走來竟然沒有怪物攻擊我們。天啊！想當初我從家鄉到港口的這段路上，不知吃了多少苦，在路上橫屍多少次，而在這邊竟然輕鬆地像逛大街一般，真是讓我不知該慶幸還是悲哀。

小矮人大雕像

很快的，我們便來到KALADIM矮人王城。遠遠地看到這座城時，筆者便感覺到這城的氣勢不凡；待靠近一看，嘿嘿！還真的是有夠誇張的！巨大的矮人王雕像就這樣矗立在城門上面，讀者有留意到在雕像下方的入口旁有兩個小黑點嗎？那就是城的守衛。從比例上看來，讀者們應該不難想像這座雕像有多大了吧！

既然來到了矮人王城，當然免不了進入參觀一番，並"瞻仰"一下矮人王的英姿。不過來到城中後，筆者倒是有點失望了；雖然整座城市是建立在山裡面，不過實在是狹小陰暗了些（筆者懷疑，是不是矮人王把建城的預算都花在門面的雕像上了，所以才會連燈都點不起）。

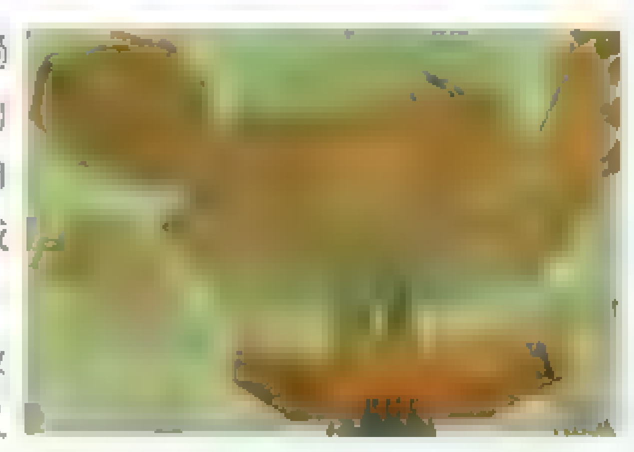
在會見完King Kazon後，我們便離開這裡，繼續踏上我們的旅程。

天空之城KELETHIN

在"逛"了好一陣子後，天色也漸漸暗了下來，此時，急奔中的Jekko忽然冒出了一句話KELETHIN到了！正當筆者納悶，四周一片全是高的森林，那來城市的時候，忽然想起KELETHIN不正是木精靈的故鄉嗎？

猛然抬頭一看，哇哩！果然，在黑暗中有個巨大的空中城市正在筆者頭上！要不是Jekko提醒我，我還不知已經進入城市範圍了呢！如你所見，整個KELETHIN城懸空建立在大樹與大樹之間，在地面上不抬頭是看不到的。

雖然壯觀，不過KELETHIN可是有名的喪命之城！原因很簡單，以板塊組成的城，離地面少說也有十幾層樓高，板塊與板塊間連結的道路橋又狹小（更狠的是，有些道路橋不走到板塊邊緣是根本看不到的）；加上護欄過少且幾乎沒有作用（跨就過去），如果在KELETHIN城敢開AUTORUN高速奔馳的話，嘿嘿嘿～那城下那些倒臥地上的屍體，就又會多個伴啦！



有人說，如果EQ要辦個勇士大選拔的話，那比賽方式其實很簡單，只要看那個人敢開AUTORUN高速且不間斷地在KELETHIN城中繞上一圈，那個人就一定是勇者啦！

由於天色已晚，所以筆者就沒有進入KELETHIN城中。我跟Jekko直接從城下穿越，往最後目標急奔而去。

精靈之都FELWITHE

在濛濛道路的帶領下，遠方的燈火越來越近，終於，我們來到了美麗的高等精靈城市FELWITHE，也是Jekko的故鄉。望著黑暗中聳立的壯麗城堡，心裡實在是感動萬分『我終於走到目的地了！』

雖然幾乎跑了半個世界，但這一路的辛勞都已拋諸腦後；因為我知道，這裡將是我展開另一段新生活的地方。

《註》筆者的人物目前是在伺服器Rodcet Nife，如果讀者們也有人在這一區玩的話，歡迎來找筆者喔！

萬王之王 KING of KINGS

作者：I' m.

話說當日，筆者在創造完新角色之後，趕忙進入遊戲當中，所想的第一件事就是領回昔日陪伴筆者征戰四方的那隻char（^_^）。在經過一連串的問答以及『錯誤』之後（差點領不回來，因為忘記帳號^_^||），終於……我們又重逢了！

呵呵～真是令人感動的一刻（Q Q）！但是，我們並沒有被眼前短暫的快樂所沖昏頭。因為真正的挑戰才要開始！

練功中的筆者

沒錯！萬王第一！因為有一項即時

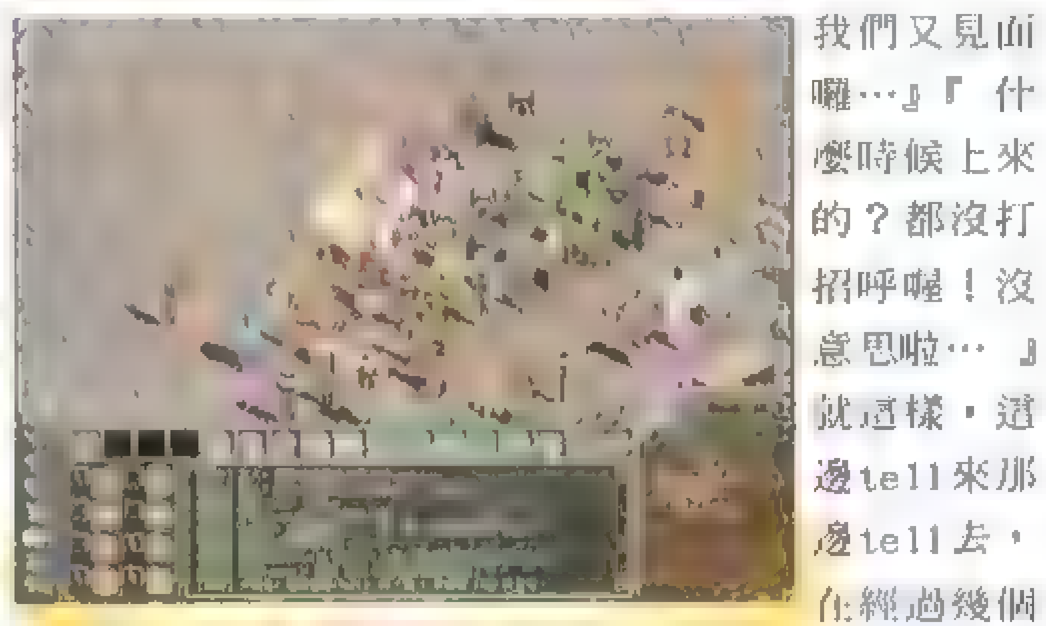
邁向第一之路

武鬥技能比賽正在展開，遊戲中首先建立的國家，可以得到10萬元的GKK幣獎金，而每個職業第一個成為『英雄』的玩家，則可以得到10萬元的GKK幣，酷吧！這麼具有挑戰性的比賽，筆者怎麼可以缺席呢？二話不說，

頒獎實況一

馬上開始苦練，爭取第一名。

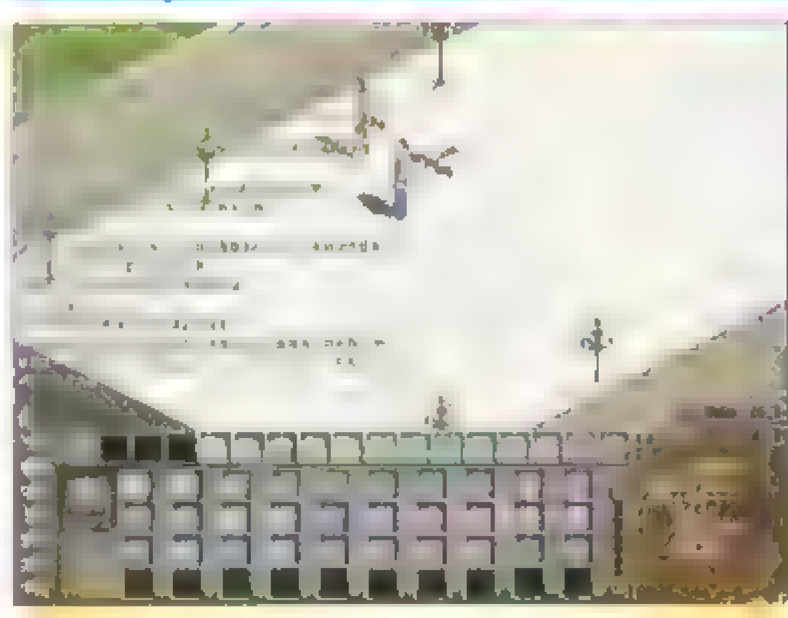
『哎呀～好久不見了！最近好嗎？』『嗨～！！我們又見面囉…』『什麼時候上來的？都沒打招呼喔！沒意思啦…』就這樣，這邊tell來那邊tell去，在經過幾個小時的努力之後，筆者終於發現，爭取第一這件事對於『交際繁忙』再加上『偷懶成性』的筆者來說，完全是一件『不可能的任務』。



頒獎實況二

秘密任務

就在正式版開始過後沒幾天，一個昏昏欲睡的下午，筆者的耳邊忽然傳出某位『恐龍神』的聲音：『新手區有秘密任務，解開任務之後可以得到加敏捷屬性兩點的「迅捷之星」（靴子）一雙！』



向瑪美絲詢問情報

喔！此一驚人的消息，瞬間振奮了筆者的精神！通常都會留下加班的筆者，今天背了包包就火

速趕回家中。進入GKK之後，馬上急tell友人dago，告訴他這個秘密任務，也說出了這個任務的難度（對當時的我們來說，要對付一隻LV20、穿全身裝備、會放魔法的NPC，實在不是件容易的事！）

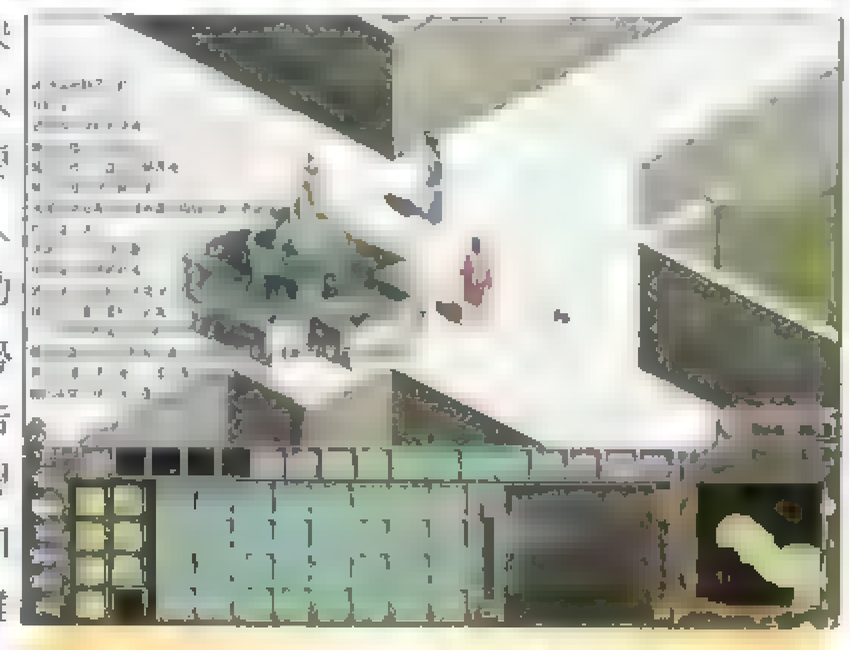
向庫比詢問情報

眾人合力「圍毆」瑪美絲

過不了多久，一堆幫手出現了（呵呵！我們此行可是勢在必得！）在經過一陣激戰之後，dago撿起了瑪美絲身上的『神奇魔法靴』；接著我們跑到前面聖力之泉的庫比（NPC）並將魔法靴交給他——果然！如『神諭』所言，庫比交給了我們一雙會加敏捷屬性兩點的寶鞋『迅捷之星』！

哈哈～真的是太令人興奮了！接著我告訴他們『千萬不可以說出去喔！留著給我寫～知道嗎？』不用說，他們當然是非常爽快地答應了，我也帶著愉快的心情離開新手區（他們則留下來繼續努力）。

誰知道過了兩天，竟然有人跑來告訴我這個秘密任務！沒辦法，誰叫當時這個『瑪美絲』這麼難解決，每次都得要大批人馬出動；聲勢這麼浩大，想不被知道也難！從此以後『迅捷之星』不再是一項秘密任務…（這是做好事…某人自我安慰道）



獲得傳說中的寶鞋「迅捷之星」

我國的第一場戰爭

某一天，我們國家的國王在國頻上宣佈說：『幾天後我國將和自由國度（freedom）來一場『友誼戰』！要參戰的人，請盡早做好作戰準備。』由於我國的新手較多，所以很多人不明白『戰爭』到底是怎麼一回事，紛紛在國頻上詢問戰爭時所應注意的事項。

『戰爭』說穿了，不過就是個人PK戰的團體化，作戰的準備不外乎是要準備大量的金錢、藥水及經驗值！當然，能夠預先準備好一兩套備用的EQ（裝備）以備不時之需也是很好的。

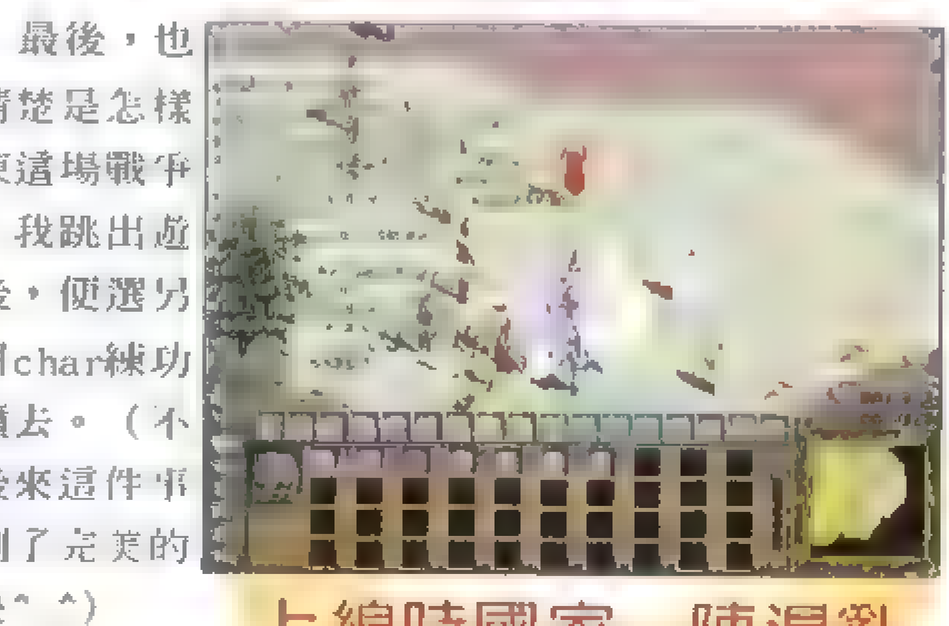
大家合力打EQ給需要的人，某位GM的化身也在裡面喔^_^

還記得那天，筆者上線的時間稍晚了一點，進入遊戲之後，才知道他們已經戰了好一會了。國頻上不時傳來：『他往那邊跑了，快追！！』…『不要再前進！他們有設陷阱！』…國王則一直叫大家先回國，打EQ給那些因戰亡而缺EQ的人。

【[illegible]】[illegible]

當時情況非常混亂，實在是有些搞不清楚狀況。『可惡！他們竟然整群等在recall殺害剛死又復活的人！』當筆者看到這句話時，不禁感到憤怒…不過就是『友誼戰』，有必要這樣打嗎？當下就馬上tell給自由國度的國王，請他制止他的國民做出如此的行為，可是他竟然回我說：『不行！是他們自己要參戰的！』啊…這下我真的是啞口無言；不過這些都算了，最氣人的是他竟然還連殺我兩次！害我屬性掉一堆（枉費我和你『GKK時間』多年的交情，珍和智子！你給我記住！）

最後，也不清楚是怎樣結束這場戰爭的，我跳出遊戲後，便選另一個char練功洩憤去。（不過後來這件事得到了完美的解決^_^）



上線時國家一陣混亂

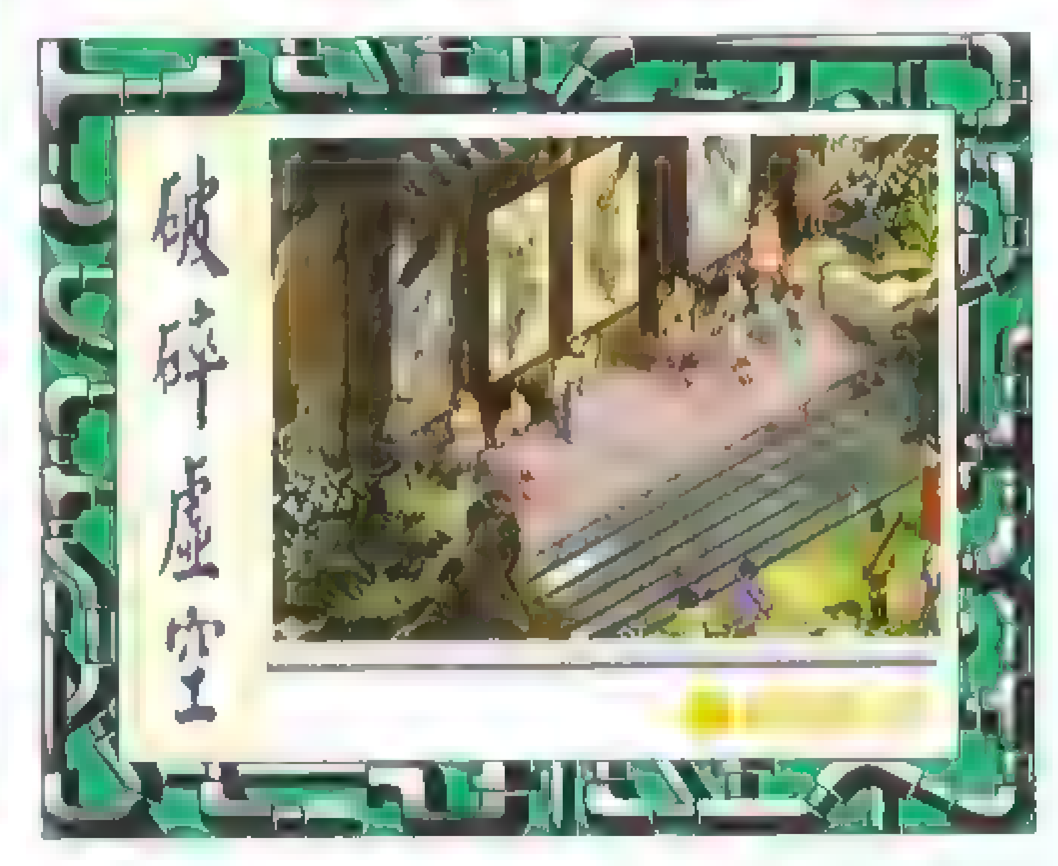
無人島物語4

● 肥貓

玩膩了打打殺殺砍來砍去的遊戲嗎?那就看看這裡吧！日本KSS的新作品─無人島物語4。

這一次的故事和一代一樣都是墜機事件，遊戲初期玩家須在島嶼四周好好地給他搜括一下，畢竟沒有物資和工具是很難生存的…。在這同時，還必須要找出其他生存的同伴以便進行遊戲。如只是如此，還是不行逃離這個無人島，所以在尋找物資的同時，也須要製造一些物件來幫助生活水準的提高，進而製造可以逃生的物件，玩家在探索物資的時候也會發生一些小事件喔！畫面就整體而言算是不錯的啦，人物皆有各自的動作和表情，真的是粉可愛的喔！CG方面那也是沒話說，美美的美眉加上漂漂的背景（特殊事件的圖片），不過再提到音樂的話就…很可惜。也不知是一貫作風還是KSS給他故意的，沒有CD音源也沒有MIDI音效，只有那可憐WAV聲音檔在那重復著單調的節奏，全程…沒有語音。

而且在遊戲中最痛苦的就是等待物件製造的時候，不蓋你喔！肥貓在玩的時候有時會發出"哆"的聲音，沒錯！肥貓睡著了還差點撞到螢幕！不過呢，只要你有耐心，無人島物語4還是很好玩的一套遊戲



當我看到雜誌裡破碎虛空的武功招式收集冊，就禁不住手癢開始收集，而看到一招招武功介紹、來源，好奇心更是強烈。遊戲上市的那一天，在店裡看到四片裝的遊戲只賣399，二話不說立刻買下來玩。

整個場景的逼真華麗，讓我驚訝得久久合不上嘴，第一次覺得練功也是一種享受。尤其是武功的學習設計真是別出心裁！最好笑的是，中了女主角之一的迷情眼招數而幻想看到女主角的裸體，因而損失一半生命值，竟然也可因此悟出陰陽相繼這一招！另外看到某種圖像、幫助村民、或和算命師談話、買物品也可以悟出武功招式來，遊戲中的任何小小細節都疏忽不得喲！只要漏學了一招，後面的關卡就會出問題，有些敵人還只有某招可剋制，其他都無效啦！害我試了好久，幾乎用光身上的補血藥品才試出那一招。

遊戲的戰鬥模式是採用即時戰鬥，整個遊戲介面還算不錯，不過一次只能一個人攻擊，這個設計就比較令人不解了。不過，這樣的遊戲，這樣的價錢，還是非常值得玩喔！

幾個月前就在雜誌上看到這款遊戲的消息，到手之後玩了一下…，總算這一陣子的期待沒有白費。

遊戲的主角原是「天玄門」的大弟子，在一次事件中被逐出師門，接著在一次又一次的事件中認識遊戲中的其他夥伴也曉得了自己的真實身世。遊戲除了有高潮迭起的劇情之外，中國古典式的畫風也是最近少見的圖像風格。遊戲標明了有KOF因素在內，而且在戰鬥上也相當令人讚賞，當我明著發動聖焰系的最強咒法時，在下被其特製的動畫感動不已！

不過這個遊戲也不是十全十美的。首先，遊戲使用了不少語音片段，（例如角色喊叫的聲音）使得在玩的感覺更生動，不過在下聽過一陣子之後覺得很熟悉…，對了！就是KOF中各角色的聲音及效果音嘛！其次敵方的數量不是普通的多，而強度有時候真令人有點受不了。遊戲中關於魂力的調整關係到角色是否能借新的咒法（特技）及對咒法的抗性。但是在手冊上並沒有詳細說明，所以或多或少也造成一些麻煩（當成另種的探索也未嘗不是個好想法）。

遊戲的另一個問題就是太容易當機，這個在遊戲公司的努力下已經可以在漢堂網頁上找到修正檔案，遊戲的第一片光碟如果問題百出也提供換新的服務。

總體來說，「天地劫」是款相當不錯的遊戲，值得玩家來度過有點無聊又不太無聊的暑假。

最近只要翻開報章雜誌一定可看到戰國美少女二要出片的消息，究竟這款遊戲有多大魅力呢？呼呼～就讓雛一一為你訴說吧！

畫面精美還是不用說的，光是開頭動畫就值回票價了！而一些細部設定也很用心，像主角在路上奔跑時背後就會掀起一陣陣的沙塵；如果是雨天則會留下一個一個的小腳印，當你太久沒有下達指令時，我們可愛的主角日奈可是會就地打起瞌睡的喲！

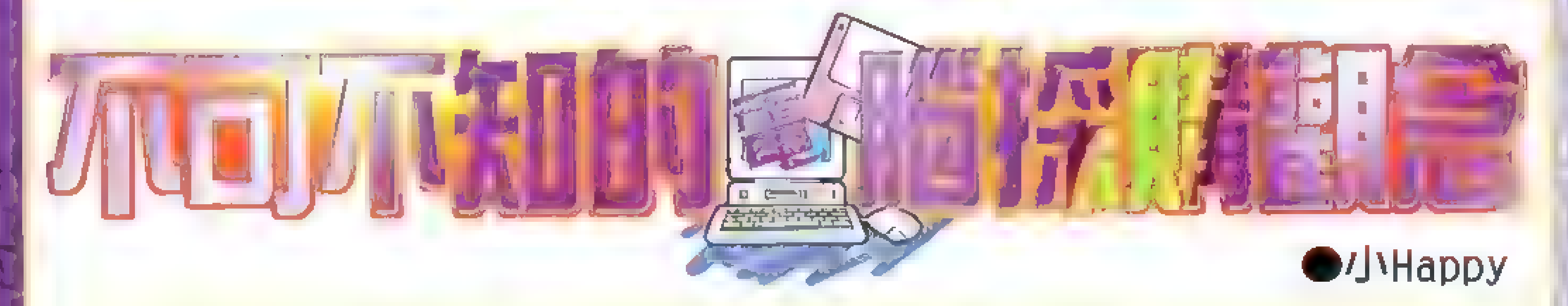
為了增加遊戲性，這一代又添了些別出心裁的設計，最棒的一個設計莫過於修行山了！以往的遊戲總是千篇一律，主角打壞蛋、賺經驗，然後就莫名其妙的會了法術，而春風之章中法術是要靠自己本身去學的！主角要自己去各大修行山選擇想要修練的法術，並打倒關主才能習得新的法術，又多了一種趣味。

故事本身也是一個值得大家思考的問題，至於是什麼呢？買了你就知道啦！總之這是一款趣味橫生、故事曲折、配樂動人、操作良好且畫面精緻的好遊戲，不完你會後悔喔！

上期小啟 由於文編我的電腦在日前掛掉導致124期「遊戲私房話」的讀者資料遺失，請讀者在看到自己的文章在124期雜誌出現後將真實姓名、地址、郵遞區號、電話寄來雜誌社以便寄發稿費，謝謝!!

投稿方式 請將您對遊戲的心得感想（日文PC GAME也行）以三至五百字寫好後以文字檔方式存於磁片內寄出，在文章最後附上您的姓名及筆名、郵遞區號及住址、電話、身分證字號，收到稿費後請務必將回函填好後寄回，謝謝！

PS：若附上遊戲畫面兩張以上者優先採用



●小Happy

曾經有很多人問過筆者一句話，到底要在什麼時機買電腦最恰當？這個答案可能每一個人所回答出的方法及時機都會不同，就以筆者個人的觀點立場來說只給讀者們一個簡單的答案，真的有需要且經濟預算足夠時就買，不要管它是在什麼時機了，有人可能會很納悶的說，筆者為什麼這樣會這麼說呢？沒關係，請讀者們給筆者一點點時間讓我一步一步的為您慢慢地敘說緣由。首先筆者先為您介紹第一步首部的市場概念篇，這是一篇對電腦產品採購觀念的介紹，希望對讀者們會有所幫助！

電腦消費市場觀點概念篇

a.市場消費觀點角度

筆者先以一個消費者的立場來做開場，一般人的觀念總是認為產品是愈便宜又大碗愈好，筆者本身有時也會有這種疑問存在，可是有人是否會去注意其中的問題點？那到底是什麼問題呢？我們就來探討看看。根據筆者這幾年的市場觀察發現，一般的消費者大都會以產品的便宜與否來決定是否購買，價格比例大約佔了百分之75左右，15%是在門市的位置及賣場方面，5%為人員販售能力，5%則為其它因素，比方說像是技術諮詢、售後服務等等。大家看完這樣的比例後不難發現，以當今目前的產品走向是愈便宜愈好，也就是這種因素，店家們的宣傳手法大都是採用以低價出清或每日特價做為主打，這樣的競爭方式受惠者可以說是消費者，但事實上吃虧最大的也是大眾消費者，為什麼？大家是否有注意到一些狀況，現在的店家幾乎都是一問三不知或者是服務性變差了，這樣的情形不能老怪店家沒良心，因為以一個商家的立場來說，開店就是為了要賺錢，假設東西沒有賺到什麼錢，為啥要為消費者浪費那麼多的精神或口舌呢？上述的市場導向，筆者不是說嫌它什麼，但是有沒有人考慮到一點店家們的惡性競爭而大肆銷價，結果店家的存活率變低了，最後相對也導致消費者們購買東西後的服務品質、權利及後續性變差了，這樣是一個好現象嗎？答案當然是否定的。這樣的一個市場情況對懂的產品基本維修的人可能不是什麼大不了的事情，但對一個什麼都不懂的初學者來說，那事情就大了！筆者在這也只能幫他們禱禱告或是請他們加加油，多多地自我充實並增強自己的能力吧！

b.產品變化觀點

談完了消費者的心態問題後，我們接下來看看電腦產品的問題！近幾年來科技產業進步神速，每月、每星期甚至每天都有新產品發表或是價格上下波動，不知大家是否有注意到，打個比方來說像是在今年年初到現在，電腦的產品更新速度就像是在百米賽跑一樣，不管是在CPU、硬碟、記憶體、光碟機等產品一直不斷的往上發展而那些較低一點的產品規格就自然地被市場淘汰出局。其實這些的電腦產品替換率是有跡可尋的，只要您對市場有夠了解就不難發現其變化率；我舉個例子來說像是在硬碟方面，市場上的產品價格大約在5仟元上下時則代表為主流產品但也有可能是將OVER的產品！怎麼會這樣呢？原因是每種產品都有一個市場價格空間，只要低於這個價格太多或者產品變化率太大時，其產品就有可能被更新的東西所取代。當然您還要去了解其中的問題點才行，像剛才所說的硬碟，價格雖然是在5仟元上下，但市場如果沒有推出更高容量且價格差不多的產品時，那產品的市場壽命將可以在延長一些。這樣的評斷方式是以價位做為第一優先考量；另外還有一種方法是以新產品的推出速度做為第一考量點，價格其次，像是在光碟機、顯示卡等產品的變化方面。筆者所談的這些都是個人對市場觀察所發現來的但請讀者們注意一點，電腦產品的淘汰觀察條件每年都會有所不同，隨著各產品的更新速度及價格定位做些小幅度的上下調整，並不是一成不變的。有興趣者不妨自行體會看看，說不定那天您就是個市場預測高手哦！

電腦硬體測試觀念篇

a.硬體測試觀點角度

在這麼多的電腦資訊產品上，筆者希望讀者們能清楚地建立一些正確觀念，不管是那一位作者或雜誌書籍上所說的都不一定百分之百正確，那些都只能當作參考用（包括我往後所提的意見在內）。有些讀者們一定又開始很好奇筆者又是為了什麼原因要這麼說了！理由相當簡單，因為筆者曾發現到

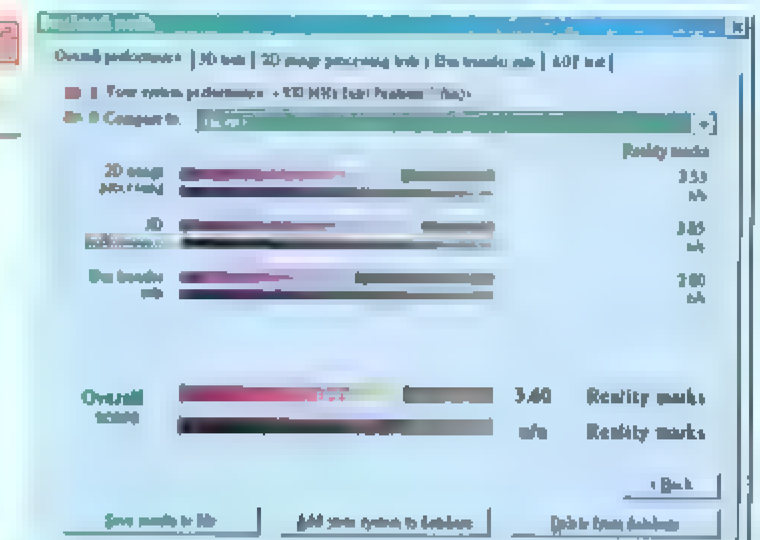
有幾種怪異的現象：一種是某些人將一些雜誌上或老師所說的當做是正確答案，而否定自己或其它人的說法；另外一種人是將產品的測試數據當做為購買答案，記得曾經有人和我討論說，在某某書上或某某人談到某某產品多好多棒，測試數據有多高，並且不經求證就以書上的數據或所說的做為購買標準。上述二種人所各持的觀念和現象真的是讓筆者很不以為然且不知要說什麼才好，事實上這些都是有待商確的。在此筆者要事先澄清一點，筆者不是自認有多懂多了解，因為科技資訊的東西每天都在進步，照道理講應該沒有任何人可以說他自己是萬能的，最多也只能說在某一方面比一般人多知道一些罷了！筆者接觸電腦至今也十多年了從APPLE II時代玩到現在，所學的東西也不是很高深，但至少碰到人都還是很虛心的告訴他們，自己還是個初學者，只是比較喜歡去接觸一些新鮮好玩的東西罷了。OK！我們繼續回到上述的問題點，上面所提到狀況最讓筆者記憶深刻的是產品測試數據的問題，怎麼可以在還沒有親自求證之前就用資料數據來決定一切呢？很多雜誌或書籍都常會以測試產品後所取得的數據資料做為重點，其實那是滿不錯的介紹方式，筆者也常會採用這種方式來做產品的介紹依據，但是有一點讀者們不能不清楚，測試後所得的數據只能當做參考用，多方面的參考各項資料和小心求證，那才是正確的學習之道，筆者個人從以前到現在都是這麼告訴自己的，也就如此人才能夠虛心客觀的去吸收各種資訊並充實自己。談著談著好像又廢話一堆了！因為本段文章的重點是放在測試觀念上，筆者就和大伙談一些硬體測試上的問題，不在多說廢話了！

b.硬體測試實例

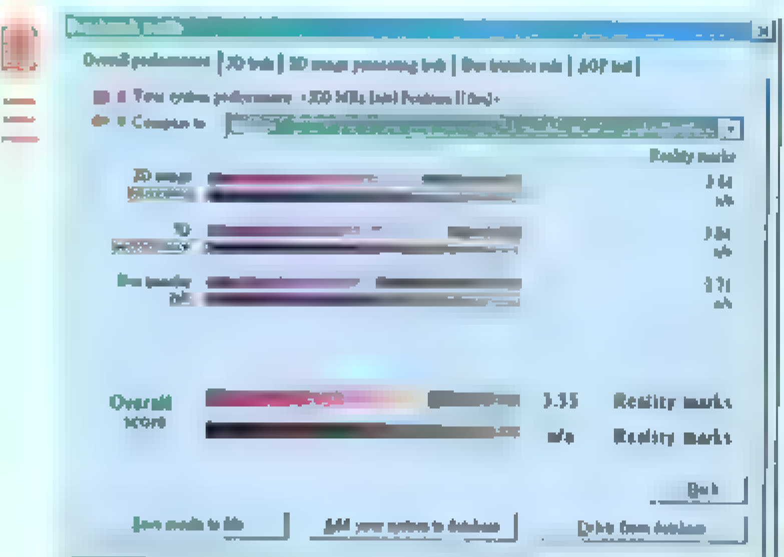
首先來談一下電腦"數據機"上的問題，我先請問讀者們是否有辦法取得百分之百的正確數值？答案是"很難"，為什麼？原因很簡單，因為數據機最大的功用就是對外撥接連線，光是國內各間ISP的流量速率、各區域性的電話線路品質及網路塞車等的種種問題就會讓測試者很難克服了，那請問一下那來的所謂正確速率呢？也就是說如果真有人將這些測試資料數據拿出來使用，那些都是只能當做參考用的，不能將它們當成是絕對值。不知那些喜歡用數據資料來做評斷的人看到我這樣說會怎麼回應。OK！筆者就利用一些實際例子來和大家做個進一步的解釋。

【例子1】測試的產品的數據資料是用（Graphics Blaster RIVA TNT 16MB PCI BUS）顯示卡，讀者們是否有注意到其中的差異處？沒錯三次的測試資料數據都有所差別，圖一是將音效卡功能開啟測試後所得的數據，圖二及圖三都是沒有將音效卡功能開啟並在完全一模一樣的環境下連續第二次測試後所測得的數據資料，是不是也不完全相同的呢？讀者們在看完這些數據資料後是否已經有所了解。硬體的測試數據資料，光是在一模一樣的環境測試中都無法相同了，又怎麼能取得確切的數值？另外，還有一個問題是，這樣的顯示卡測試結果，筆者還有辦法將它所測得的數據再往上或往下調整，也就是透過大家所熟悉的超頻或調整設定等動作來達成，那大家是否認又會認為這是"測試軟體"發生了問題呢？其實也不完全盡然，因為當我們在測試任何產品時會有很多的種種因素而導致每次的測試結果不同，在此筆者也沒有辦法一一為讀者們解釋清楚，就不在多做介紹了！筆者之所以要談論這些最主要有二個目的：一、是要告訴讀者們數據資料的客觀性。二、是對一些剛要接觸"電腦硬體"知識的讀者們，以後要如何更理性更客觀的去吸收資訊。

圖一



圖二

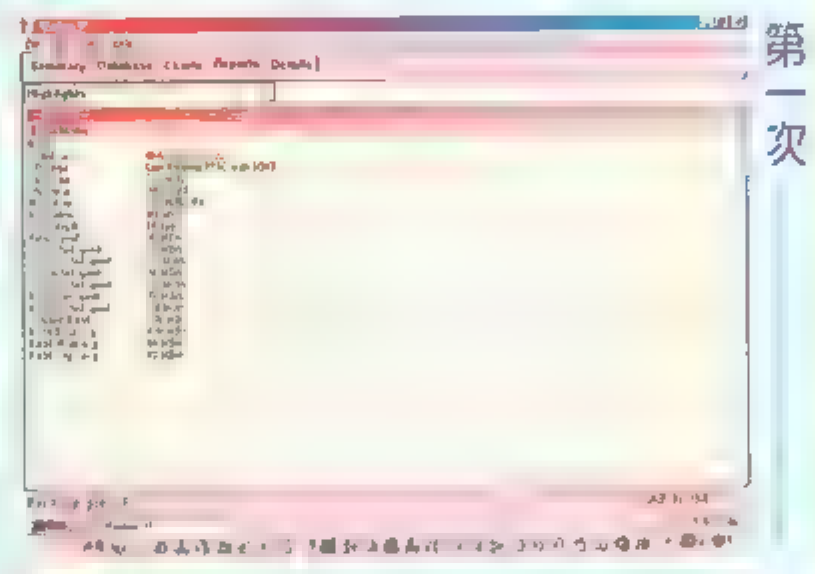


圖三

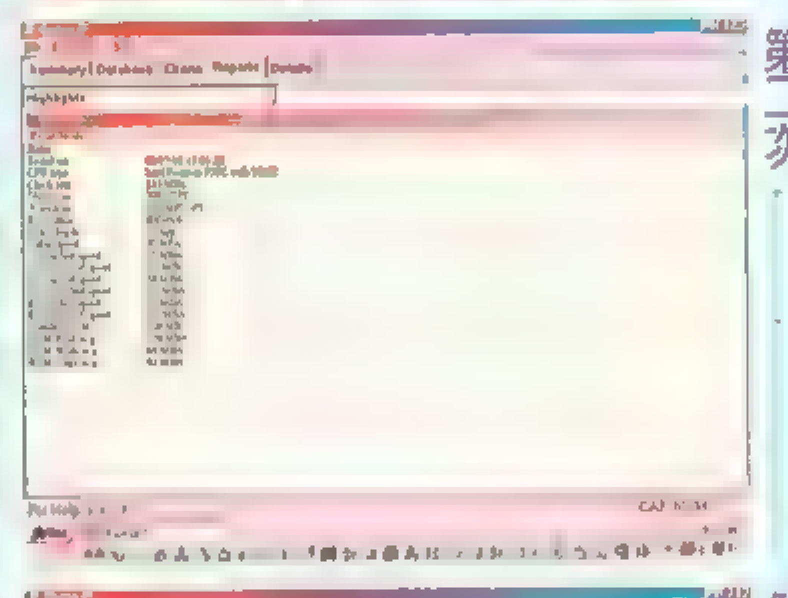
註1：圖一/二/三是用卡內定的預設值所測得的數據，並沒有做任何的超頻或調整動作！測試機器的規格環境為INTEL celeron 300a CPU、64MB PC-100、AOPEN AX6BC MB、WD 3.2GB HD、WINDOWS 98、640*480*65K COLOR模式。

註2：顯示卡的測試是以產品包裝內之配件及驅動程式為主，並用原廠家所提供之驅動程式預設值做為測試標準。並沒有做任何調整或更新動作。

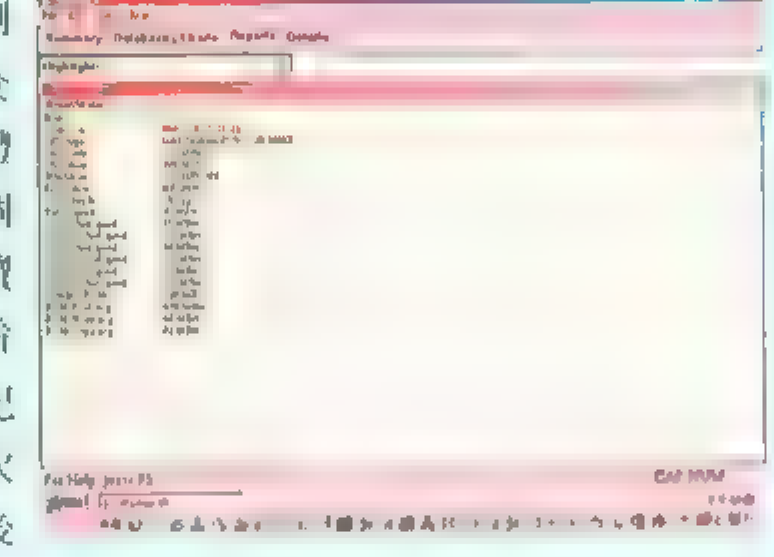
【例子2】電腦整體環境測試性能數據資料（硬體規格為早期的S3 ViRGE DX/GX 2MB PCI（375/385）顯示卡、INTEL PENTIUM-233MMX CPU、QUANTUM FIREBALL SE 6.4GB HD、NEC PC100 128MB 168PIN SDRAM、GA-586TX 3MB、測試工具軟體為Wintune97）因為在第一段的測試報告有提到測試軟體方面的問題點，因此筆者在第二段的測試換了另一套測試工具軟體讓讀者們做個參考，也請讀者們注意看看其它的硬體配備在經過三次連續性測試後，數據值的變化。



第一次



第二次



第三次

C.遊戲測試實例

這段測試資料和上一段的二個實例並沒有多大的關聯性，只是筆者另外再提出和讀者們分享的測試介紹。遊戲軟體是不做任何更新或修正動作，測試軟體是Final Reality V1.01並只取第一次測試整體效能後所得的數據資料。

Final Reality V1.01 測試軟體方面

==============================

▼VOODOO3 2000 16MB AGP
A.2D圖型處理：3.47
B.3D表現：3.52
C.BUS傳送速率：4.36
D.整體性方面：3.63
E.AGP測試：3.71 張/秒

▼ATI RAGE 128GL 32MB AGP
A.2D圖型處理：3.45
B.3D表現：3.48
C.BUS傳送速率：3.22
D.整體性方面：3.43
E.AGP測試：83.86 張/秒

▼RIVA TNT 16MB PCI
A.2D圖型處理：3.52
B.3D表現：3.85
C.BUS傳送速率：2.80
D.整體性方面：3.60
E.AGP測試：27.75 張/秒

▼SAVAGE 4 32MB AGP
A.2D圖型處理：3.44
B.3D表現：3.22
C.BUS傳送速率：1.31
D.整體性方面：3.00
E.AGP測試：82.56 張/秒

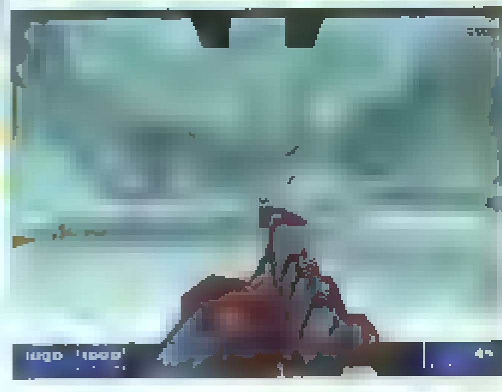
因為測試的重點並不是在做深入的遊戲測試報告，且各顯示卡內定所表現出的材質物件及3D特效等都不盡相同，自然遊戲表現出的效果也不太一樣，筆者只將各顯示卡在遊戲下所產生的問題大約的提出一下，並不在多做細部介紹，讀者們可以自行參考圖片來比較看看差異之處！

1.INCOMING遊戲

SAVAGE 4煙霧效果出現較大的問題。

▲ATI RAGE
◀RIVA TNT
▼VOODOO3

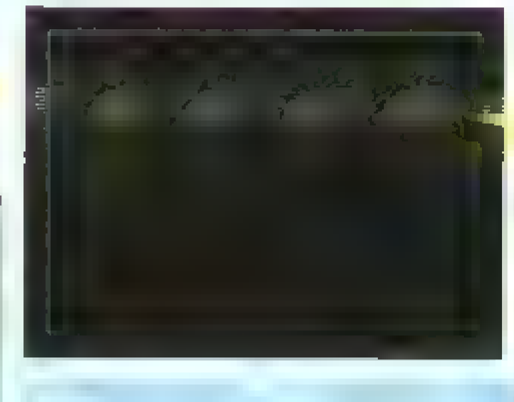
2.SHOGO V2.2遊戲



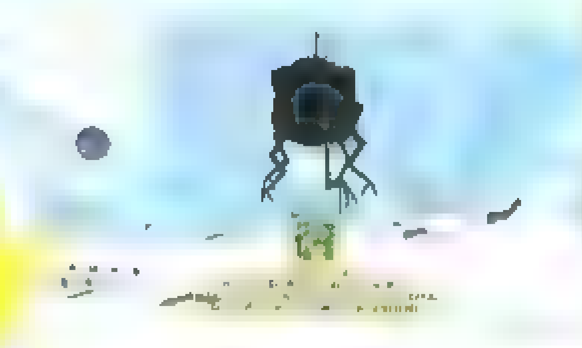
▲ATI RAGE
▶SAVAGE 4

ATI RAGE 128天空特效表現較不太相同。

◀ RIVA TNT
▼ VOODOO3



事實上不只這些，眼尖的讀者們應該還會發現其它片卡所表現出的效果也有很多不同的差異點



3.SHADOW OF THE EMPIRE V1.0遊戲

這套較早期的遊戲各顯示卡發生的問題最多，VOODOO3及SAVAGE4問題較接近，在片頭部份會產生字和圖型的重疊現象，ATI RAGE 128片頭正常但遊戲畫面變成白茫一片，RIVA TNT是在遊戲中的訊息字型會變型。

電腦採購篇

a.心態及購買觀點角度

電腦的採購其實是一項令人相當頭痛的問題，因為週邊產品實在是太多了，要如何正確地採購自己所需的週邊配備，正考驗著每位消費者，筆者在此給您的建議是"需要的才買"答案很簡單，因為筆者發現有很多的消費者常常會去買一些用不太到且又不實際的東西，結果不是放到保固期過了不然就是產品要用時功能和現今產品的功能差了一大截，真的是很不值得。上述的這種狀況多半是來自消費者心態上的問題，筆者記得在以前有人和我說過：別人有電腦或印表機所以他也一定要有，結果後來發現他們所買的電腦幾乎都沒有在用，只是為了和別人說我家也有電腦而已；另外在印表機這方面也是一樣，發現他們用是有在用，結果印表機一年下來卻印不到20次，筆者想請問大家，值得嗎？接下我們再來看看另外一個問題，到底要買什麼樣的週邊產品才最符合自己？筆者的答案和上述所說的"需要的才買"一樣，另外再多加二項答案分別是依您的"基本需求"及"錢錢的預算"。在現今電腦市場上一台電腦可以花不到3萬元就買得到，但有些人卻可以花個幾十萬元來買，就看每個人的需求而定，不過筆者在此還是要建議一下第一次要買電腦的人，電腦的採購盡可能不要買當時最好的"夢幻機種"，原因是電腦的"淘汰率"實在太快了，可能您在年初時所購買的夢幻機種，結果到了年中卻發現和市面上所謂的"基本機種"相同，且價格上相差了一截，真的是會讓人欲哭無淚（經濟能力強者除外！）。好了！我們換個角度進入電腦的採購指南上，在開始要進入正題前，請大家注意一點上述所說到的購買重點都是下文所具備的最基本條件，我就不再多談了。

b.採購指南

近幾年來電腦產品的淘汰率相當地快且價格變化也相當大，所以筆者在此並不打算將市場的產品和價格一一提出介紹，因為當讀者們看到這篇文章時產品或價格方面可能會有所變動，讀者們真的有需要時可以自行到各電腦門市或賣場走上一走。目前的電腦市場一台最基本的電腦配備大致分為14個項目（資料如下），當然這不是絕對的，可以視您個人的需求而增減，比方說像是在印表機、數據機、音效卡、光碟機等方面都可以依您自己的需要而決定是否添購。

1.中央處理器	2.主機板
3.記憶體	4.顯示卡
5.音效卡	6.硬式磁碟機
7.軟式磁碟機	8.光碟機
9.鍵盤	10.螢幕
11.外殼及電源供應器	12.滑鼠
13.電腦防毒軟體	14.數據機

本期就為大家介紹到這，以後筆者還會陸陸續續地在為讀者們做更深入的介紹，像是要如何自己動手組裝電腦和一些基礎的電腦故障排除能力及各產品的進階深入教學等，希望能夠對一些初學者有所幫助，下回再見！

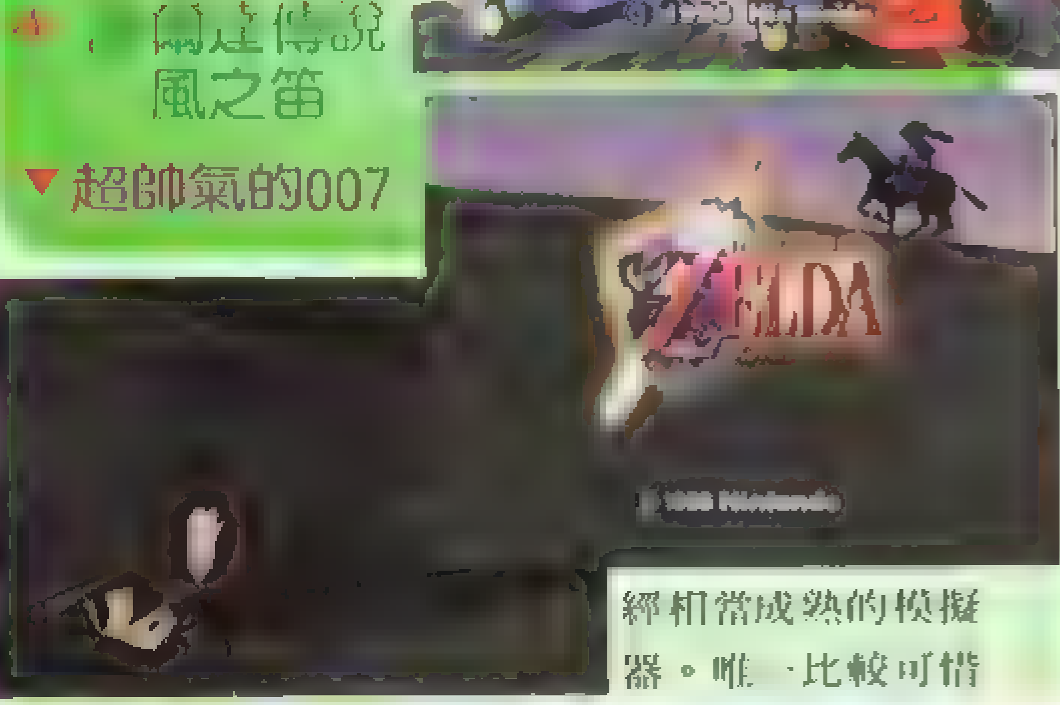
N64emu戰國點將錄

●米蟲

既上次介紹了bleem!後，米蟲我就藉著這股氣勢，再爲大家介紹N64模擬器吧！大家也許很好奇我爲什麼要再介紹N64模擬器呢？以前不是有別人寫過了嗎？沒錯我當然知道（我也是軟體世界的死忠！），但是請大家注意看，我把題目取爲戰國點將錄，意思就是說跟以前只單獨介紹UltraHLE是不同的。因爲在經過了這一、二個月的時間當中，就出現了好幾個研發小組。其中有的更依照linux的做法，公開模擬器的程式碼，讓全世界的高手一起來修改，藉以獲得最佳的模擬狀態。有的更已經是可以RUN的商業軟體了，還有出現了Unix、linux、MAC版本的模擬器，大家說亂不亂呢？是不是可比戰國啊！以下就爲大家介紹三款可執行的模擬器商業軟體。

元老級的UltraHLE

大家對於它一定不陌生吧！它可是第一個可執行N64模擬器的商業軟體，而且是一個已經相當成熟的模擬器。唯一比較可惜的就是它只支援巫毒卡(Glide)，它並不支援Direct3D，所以只好對沒巫毒卡的玩家說聲抱歉啦！雖然如此，網路上還是流傳著所謂的巫毒武器(Glide Wrappers)，用TNT模擬巫毒卡，效果可不比巫毒卡差喔！但是因爲3DFx對開發巫毒武器的作者發出警告，所以巫毒武器就…只好偷偷的來啦！還有如果想獲得最佳的效能，一定要記得更新ultra.ini設定檔，根據官方網站的說法，將會每星期更新一次。



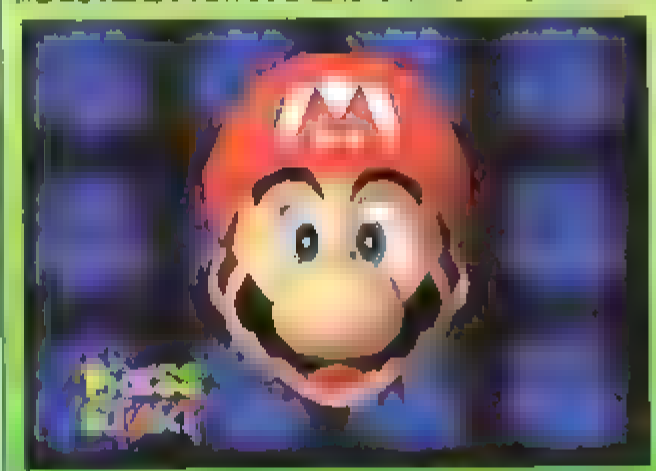
▲馬力歐賽車64

◀薩爾達傳說 風之笛

▼超帥氣的007

測試評語

關於UltraHLE，以我的K6-2 350 (100×3.5)、GA5AX、WinFast s310 (Banshee)、128MB，測試了馬力歐64、馬力歐賽車64、007黃金眼、薩爾達傳說。測試完了以後，除了薩爾達傳說聲音有那麼一點的延誤和馬力歐賽車有一小部份貼圖錯誤外，可以說模擬的相當成功，玩家對它的喜愛不是沒有道理的！

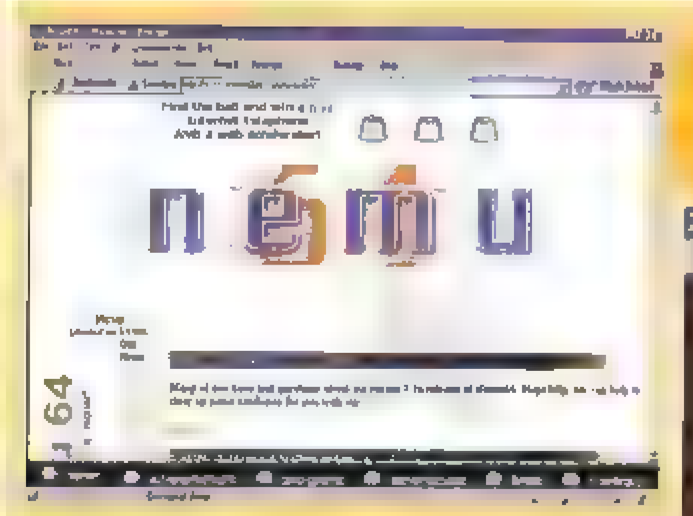


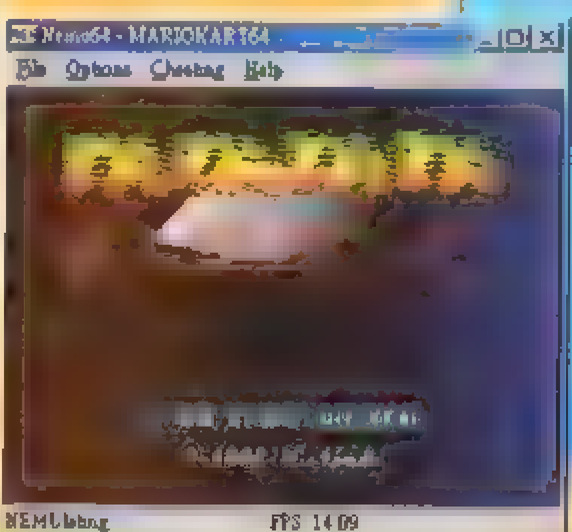
◀馬力歐64

超新星－Nemu64

你知道目前網路上除了bleem!以外，哪個模擬器最紅嗎？那就是Nemu64。它是一個有支援Direct3d的模擬器，就因爲它有支援D3D，所以大家都愛它，不用受3DFx的氣啦！（好似Intel v.s AMD）。它目前公布了0.5a版（6/29/99），這個版本已經可以執行馬力歐64和其他幾個遊戲了。就目前而言，它還不能算是一個相當完整的模擬器，但是已經算還不錯了啦！而且它還只是0.5a版，0.5a就已經能如此算不錯啦！

馬力歐64





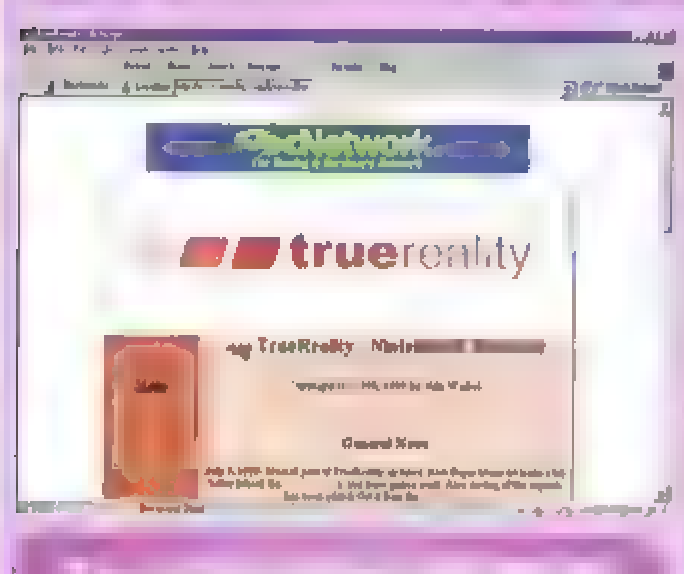
◀ Nemu64的首頁
▼ 馬力歐賽車64

想一想當它正式邁向1.0版時會如何，我想它一定會更完美的。它有再網路上公佈了一份問答說到集，教你如何使用和說明。

測試評語

最主要的就是它只支援cpu sound，所以音效、音樂並不完整，但它會在以後出外掛程式。還有大家一定很好奇它是否支援巫毒卡？根據資料，它只支援巫毒卡一代，將來可能像音效一樣出外掛程式。至於其他，它的速度較慢、控制鍵不能修改，這兩點比較不能接受外，其他的還都算不錯。

多方發展的True Reality



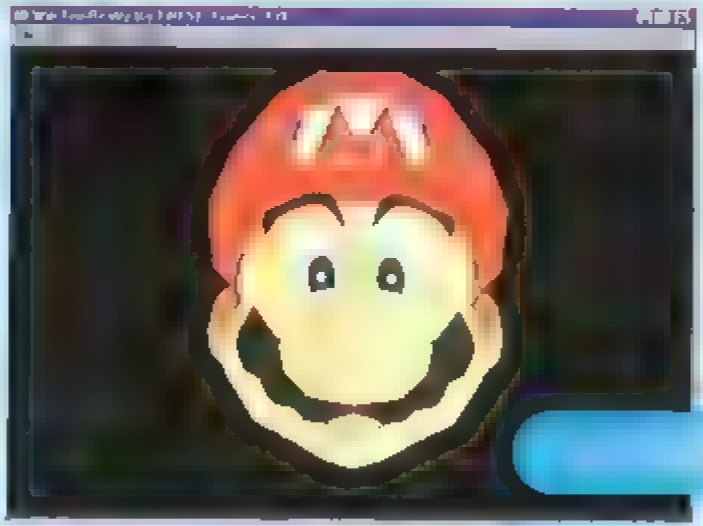
這個模擬器，它可說是有史以來最不安分的。它出了DOS、Windows、MAC、UNIX、Linux，可說是全方位的支援。由於每一個版本編號都不同，因此最新版本以6月29發表的爲準。它可說是目前D3D模擬器中較完整的，支援的遊戲比上者多，音效方面也較爲完整。

已經算是一個相當完整的模擬器，雖然速度還比不上UltraHLE，相信有朝一日會迎頭趕上。執行的速度可以接受，但貼圖仍有些錯誤。

▲ 馬力歐賽車64

各路好漢

雖然其他的模擬器還不能執行遊戲，但是我相信有朝一日，小卒也會變英雄的。其他的大致上還有1964（V0.1.2）還不能執行遊戲，可執行一些DEMO；Nincest64（V.0.05）目前還不能用；PC64只支援Open GL(硬體加速)的模擬器，它使用了TrueReality所公佈的程式碼TrGIWin，目前好像經過修改後可以玩馬力歐64；Sunset 64一個號稱只要P-120，32MB就可執行的模擬器，目前只可跑一些DEMO。



米蟲突發奇想，決定不定期地告訴大家一些模擬器的新聞，好讓大夥兒一同分享最新的模擬器訊息。

(1)bleem!推出了1.2完整版，修正了記憶卡的問題、和某些光碟機不相容的問題，增加遊戲相容性，可玩太空戰士八。

(2)bleem!將上市發售，bleem!將如其他電腦遊戲一樣，擺在商店的櫃子上出售。目前只有美國有。

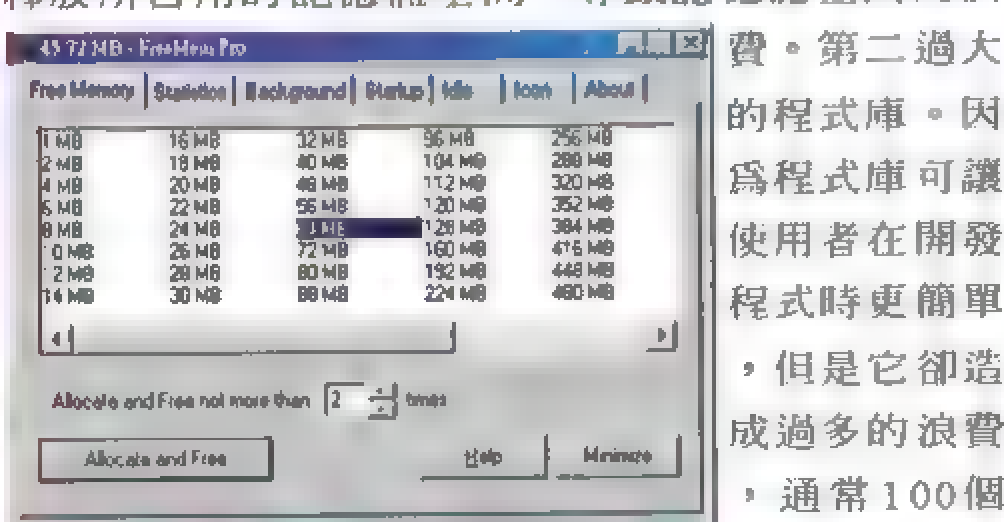
(3)網路上出現號稱可模擬SEGA Satun的模擬器，模擬度高達70%，註冊費一美元。支援3D卡、記憶卡。建議配備P2-450、128MB，最低配備P2-350。

(4)一個剛開始的SS模擬器Shemu，目前只可執行Nights的片頭動畫。

今天要爲各位介紹一個小工具，它叫做FreeMem Professional，它是做什麼用的呢？它就是我們記憶體的清道夫，是一個可以清除記憶體垃圾的好用軟體。大家都知道當記憶體越大越多時，執行速度也會越快，但是不幸的是我們所使用的視窗軟體Windows 95/98，Windows NT，因爲這些多工的作業系統，常常需要相當多的記憶體，但系統內建的記憶體管理程式，卻無法有效的控制，造成了記憶體的資源被浪費，因而影響了程式的運作效率。若能夠將記憶體當中不必要的資源清除，讓作業系統重新獲得被占用的記憶體，相信電腦的當機率會降低許多。

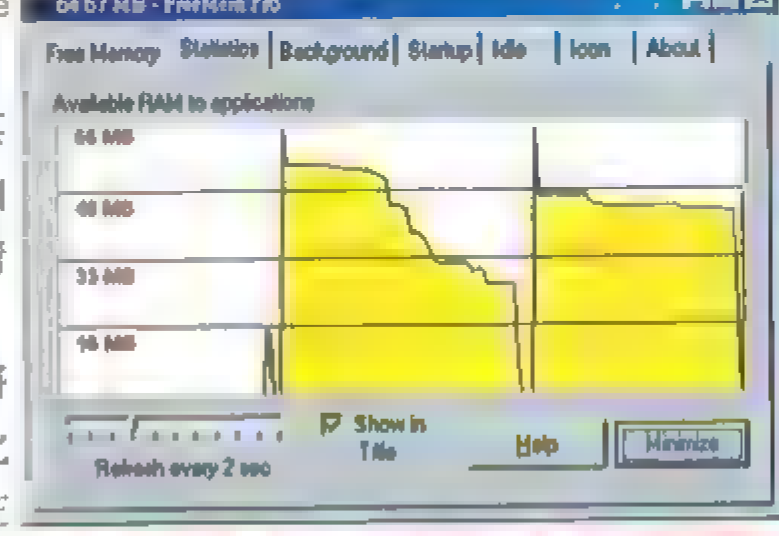
增取記憶體的方法

大家一定很好奇它是如何清除和找到可用空間的吧！它使用了四種方法：第一是利用程式的錯誤，程式的臭蟲，會使得該程式一時之間並無法完全釋放所占用的記憶體空間，導致記憶體空間的浪費。第二過大的程式庫。因爲程式庫可讓使用者在開發程式時更簡單，但是它卻造成過多的浪費，通常100個指令當中，可能只會用到3道指令，因此可以加以清除。第三檔案的快取。通常程式爲了增加執行的速度，都會使用快取將可能用到的資料讀入記憶體中。雖然可增加速度，但是Windows的記憶體管理程式確不夠聰明，無法正確的清除不用的快取。第四常駐程式。因爲Windows是一個多工的作業系統，所以常常有許多的常駐程式，這些程式常常造成浪費。FreeMem Professional根據以上四點來獲得記憶體空間，所以稱它爲記憶體清道夫一點也不爲過吧！但是要提醒大家的是，雖然它能清除記憶體，但前提是你的記憶體要有沒用的東西。如果記憶體眞的太小，那我想就算是Free-Mem Professional有多麼的強，也無法將電腦加快到多少，況且現在的記憶體價格已經是谷底了！一條128MB的記憶體3000圓不到，所以如果眞的記憶體不夠，現在是購買的時候了，畢竟這程式是讓你提昇記憶體的使用率，而不是增加記憶體的空間。



超級簡單的控制介面

本程式的控制介面相當人性化，只要選定所需要的大小，然後按下Allcate and Free就行了。眞的只要One Touch喔！當然還有其他功能，如定時自動清除、警告，而且當你將程式最小化時，還會在工具列上顯示目前的記憶體量，讓你隨時監控。



總　結

說眞的，若它不是好東西，米蟲我是不敢隨便介紹的，好東西要和好朋友分享。最後還要提的是，它的說明檔寫的很詳細，值得一看。如果看不懂可以到toget去，那有中文的使用方法。

程式資訊

名　　稱	FreeMem Professional
最新版本	4.2
檔案大小	348KB
網　　站	http://www.meikel.com/freemem
國內下載處	http://toget.todo.com.tw/ (toget)

現在訂閱

最是時候

沿虛線對摺訂上

廣告回信
臺灣南區郵政管理局
登記第 994 號
免貼郵票

8 0 6 □ □

高雄郵政 18-69 號信箱

軟體世界雜誌社　收

寄件人：

姓　名：

住　址：

□□□□□

軟體世界雜誌　信用卡專用訂閱單

國內讀者訂閱

- ☐ 新訂戶，一年12期，特價NT$1980元　☐ 掛號費：NT$200元
- ☐ 續訂戶，一年12期，特價NT$1800元　☐ 掛號費：NT$200元
- ☐ 新訂戶，二年24期，特價NT$3800元　☐ 掛號費：NT$400元
- ☐ 續訂戶，二年24期，特價NT$3350元　☐ 掛號費：NT$400元

海外讀者訂閱（限訂一年）

●亞太地區讀者

- ☐ 新訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5100元
- ☐ 續訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$4800元

●美加地區讀者

- ☐ 新訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5400元
- ☐ 續訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5100元

●歐洲地區讀者

- ☐ 新訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5700
- ☐ 續訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5400

訂閱期數：自軟體世界雜誌第＿＿期起，共計☐一年份☐二年份（海外讀者限訂一年）

我選擇用信用卡付款：☐聯合簽帳卡　☐VISA　☐MASTER Card　☐JBC

信用卡號：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

信用卡有效期限：＿＿＿＿年＿＿＿＿月

發卡銀行：＿＿＿＿＿＿＿＿，訂購金額：＿＿＿＿元整

信用卡持卡人簽名：＿＿＿＿＿＿＿＿（須與信用卡上簽名一致）

授權碼：＿＿＿＿＿＿＿＿（此行由本公司填寫）

訂閱人姓名：＿＿＿＿＿＿（請以正楷書寫）☐新訂戶　☐續訂戶　編號：

聯絡電話：(O)＿＿＿＿＿＿＿＿(H)＿＿＿＿＿＿＿＿

收書地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

軟體世界雜誌

☎ 訂戶服務專線：

07-8150988轉263

☎ 24小時訂閱專線：

傳真：07-8151992

訂閱須知

①填寫後請沿虛線剪下直接傳真或對摺訂上，免貼郵票寄回。

②如須開立三聯式發票，請另註明統一編號、發票地址、發票抬頭。

郵政劃撥儲金存款通知單

收款	帳號	4 1 9 4 1 8 8 5
	戶名	智冠科技（股）公司

新台幣

經辦局收款戳

寄款人：姓名／通訊處 □□□-□□／電話

寄款人代號

郵政劃撥儲金存款通知單

收款	帳號	4 1 9 4 1 8 8 5
	戶名	智冠科技（股）公司

新台幣

經辦局收款戳

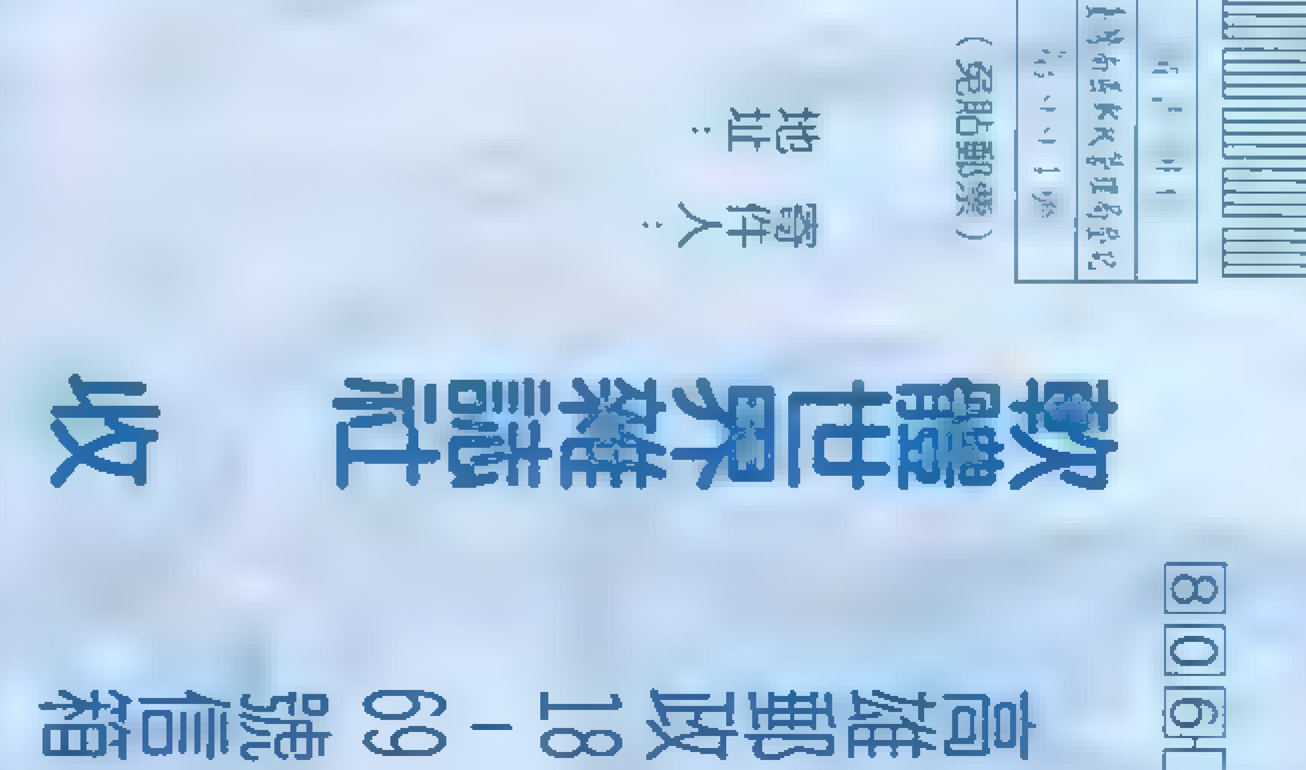
寄款人：姓名／通訊處 □□□-□□／電話

寄款人代號

郵政劃撥儲金存款收據

收款帳號	
存款金額	
電腦紀錄	
經辦局收款戳	

寄款人收執聯



通　訊　欄

雜誌訂閱價目表

原　價	新訂戶	續訂戶	掛號費
一年12期 NT$2388	NT$1980	NT$1800	$200
二年24期 NT$4776	NT$3800	NT$3350	$400

	新訂戶	續訂戶
亞洲（含大陸、港、澳、大洋洲）	NT$5100	NT$4800
美　洲	NT$5400	NT$5100
歐　洲	NT$5700	NT$5400

訂閱雜誌服務專線：886-7-8150988-263

YES！本人欲訂閱軟體世界雜誌

●訂閱人：□新訂戶　□續訂（訂戶編號NO. ______）

●年齡：______ 學歷：______ 職業：______

●聯絡電話：

●寄書地址：

●訂閱期數：__年__月__期到__年__月__期，共__期

●訂購其他產品：□過期雜誌　□遊戲軟體

名稱（期數）　　數量　　金額

______　______　______

______　______　______

★以上資料請詳細填寫

★姓名、地址請以正楷書寫，縣市切勿縮寫

★如欲郵購過期雜誌，請先洽詢

服務專線：886-7-8150988-263

讀者個人資料

1.姓名：□男　□女　　年齡：______

2.學歷：□國小□國中□高中（職）□專科□大學□研究所（含以上）

3.職業：□學生□軍□公□教□警□工□商□資訊□傳播□服務□製造□自由

4.是否為本雜誌的訂戶：□是 □否

5.您從何處購買本雜誌（可複選）：□便利商店□書店□電腦公司□資訊廣場□展覽會場□郵局□百貨公司□量販店

6.購買本雜誌的原因：□長期購買□朋友介紹□店家推薦□好奇□其他

7.每月購買遊戲的費用：□1000元（含以下）□3000元□5000元□7000元□10000（含以上）

8.接觸遊戲的時間：□1年以下□1～3年□3～5年□5～7年□7～9年□10年

9.最喜歡的遊戲的類型（可複選）：□角色扮演□動作□[illegible]□策略□養成□戰爭□戰略□智育□解謎□模擬□運動□博奕□教育

10.您此次購買的雜誌為第______期

對本雜誌的意見調查

你最喜歡本雜誌的那個專欄？

理由：______

最不喜歡本雜誌的那個專欄？

理由：______

對雜誌內容的意見：

理由：______

最近將要發行的遊戲中，您想看到哪些遊戲的攻略？

______

______

______

- 對於雜誌之內容、編排、裝訂和寄送，有任何疑問，歡迎來信指教。
- 詢問軟體問題，請描述發生故障原因，並附上詳細之AUTOEXEC.BAT與CONFIG.SYS檔或其他利於判別問題發生之文件和檔案。
- 來信詢問有關遊戲攻略或祕技者，恕不回答！
- 請勿詢問有關軟硬體價位的Question，咱們這兒可不是電腦大賣場…
- E-mail信箱：editor@swm.com.tw
- 本專欄由本刊主編負責、技術部門支援

兩種日期不一致！到底是那一個？

很感謝你們開闢了這個專欄，更感謝你們解除了我心中的很多疑惑，今天桑爲我帶來了一籮筐的問題，又要麻煩各位編輯囉！在這裡先說一聲謝謝啦！

(1)請問一下"新絕代雙驕"的發售日期到底是什麼時候？在124期的雜誌"新片觀測站"中寫暑假（七、八月），而在"封面大賞"裡又寫九月，到底哪一個才正確呢？我都被搞混啦！還有，軒轅劍3的發售日期又是什麼時候呢？

(2)爲什麼最近都沒有看到"網路夜未眠"這個專欄了？

(3)上網需經過哪些程序？

(4)前五十名的雜誌"續"訂戶能夠得到當月熱門遊戲嗎？

(1)基本上雜誌所刊登的遊戲出版日期都是製作公司提供的，所以當該公司調整其出片日期時，前後所刊登的日期也會也有所不同。目前新絕代雙驕是暑假，而軒轅劍參則日期未定。

(2)由於該專欄作者Frank最近較繁忙，所以暫時歇業；等到他手上雜務處理得差不多時，便會繼續爲各位服務。

(3)需要有一臺數據機，也就是所謂的Modem；另外還要有上網路的帳號。現在購買數據機，裡頭都附帶會送你幾小時"免費"的帳號，我們上網路還要利用電話線，相信電話是一個很普及的設備了。

這些都齊全了後，把線路接好，軟體上也要做些設定，關於這方面就比較複雜些，你可以參考所購買數據機的文件，以及教導如何上網路（Internat）的書籍，相信你會逐漸愛上它的。

(4)目前該活動已經暫停，請讀者們期待下一次的贈獎活動吧！

一機多用？燒出杯墊用不完！

ANDY

主編你好：

是偶啦…偶就是寄Dreamcast模擬器的ANDY啦！小弟偶又來麻煩你了…是這樣子啦～小弟最近想買一台燒錄機啦！由於小弟的電腦並不是很快，這樣會不會影響燒錄時間及品質呢？

小弟的配備：

CPU：Pentium 166

RAM：64MB

CD-ROM：24X

如果可以的話，能否盡快告知？謝謝…感激不盡…

以你的配備來看，算是可以啦！除了這些硬體外，要注意的是，在燒錄光碟時，請讓電腦用"全部"的資源來工作；也就是說在燒錄時，你的電腦就只做燒錄的工作，甚麼掃毒軟體、上上網站、Format軟碟…等，通通先擱下或關閉，若不遵循此準則，包你燒出許多杯墊。

老讀者來信指正！

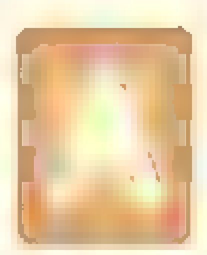
Q 我是軟體世界30期以來的讀者，這是我第一次寫信給貴刊。從30～124期雜誌有很多轉變，如頁數不斷變厚（廣告變多…）、獎品豐富（都沒中過…）文章厚實（但缺乏幽默感、文筆單調…）、遊戲光碟眾多（是否能多加入一些實用軟體，如繪圖軟體、或是像Half-Life的更新版、銀河飛將5的資料片，這些檔案對貴刊來講，取得或下載應不是問題吧！）

我不知道攻略欄是否很多人看，密技欄是否有造福眾多讀者，但我只知道，這兩個專欄是雜誌的重點專題，可是卻無法方便於我，因爲一些熱門困難的Game似乎無法在貴刊找不到蹤影，像古墓奇兵III的攻略、同盟鐵翼的攻略、致命追擊的密技、絕地武士II的攻略、地城守護者的攻略、銀河征戰錄的攻略…等等。

50期的雜誌我看了近十遍，爲甚麼？因爲我很喜歡裡面的用辭遣字，每次都能使我會心一笑；還有裡面的專欄：笑傲江湖專題（這是我決定買貴雜誌的原因之一）、電玩短路…等，這些都讓我懷念丫…一本雜誌不僅給我最新Game的訊息，還可以有看小說般的樂趣，此外還能讓人歡笑…種種附加價值，您說我能不看它、不買它嗎？

我喜歡軟體世界，因爲它是我現在唯一的電玩雜誌，因爲它能給予我80元以外的樂趣；希望未來軟體世界能給予我超過199元的樂趣，希望軟世能以內容精彩，而不是以增加頁數來延長我讀軟世的時間和興趣。

祝軟體世界工作人員工作順利，雜誌發燒大賣!!

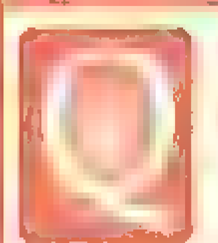


A 首先感謝這位忠實讀者的來信，相信還有很多讀者也是如此地支持我們，並對我們雜誌有相當大的期許，因此編輯部同仁莫不戰戰兢兢地盡忠職守，以免讓各位忠實讀者失望。

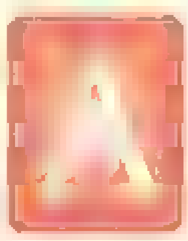
由於筆者在雜誌草創出期便曾待過，在中間的一段期間內也曾離開，然後又重新回歸，因此您的心態我能夠理解。凡身爲老讀者的各位，莫不對當時的雜誌一同悲歡、與遊戲共同度過了多少歲月；但今非昔比，現今的大環境有極大的變化，就像是有許多玩家仍鍾情於創世紀三，只因爲它是許多人的第一次…玩RPG。

在經歷十年歲月之後，許多編輯、作家也先後來到或離去；雖然曾欣賞某位作家的文筆，但人材總有代謝的一天，更何況是瞬息萬變的遊戲雜誌呢？我們只能說，創辦並維持一本雜誌是相當不易的，要面面俱到更是困難，所以在有一些不盡如意之處，還請各位讀者多多包涵。我們也會藉著本期的讀者調查，來瞭解讀者的各種需求，並盡量去滿足大家的需要，這才是我們的目標。

誰把燈關了？請照下列方式改看看！



Q 我買了雷峰塔此款遊戲，但爲何玩到第4層3-1要傳送到3-2的那個傳送點（4D）時，突然畫面一片漆黑，然後出現load File MAP\CENE077 sce error!!!主角無位置站的訊息（連試好幾次都如此）我再試其他遊戲，風雲、神鵰俠侶…等，都無上述情形發生，請問是主機有問題；還是遊戲有問題？要如何改善請告知，謝謝！（我家電腦是98系統）



A 由於來信未註明是在哪一個地區的第四層，所以目前無法判定你的問題發生在何處；你可以先到智冠的網站抓取更新檔試試，網址是http://www.soft-world.com.tw。

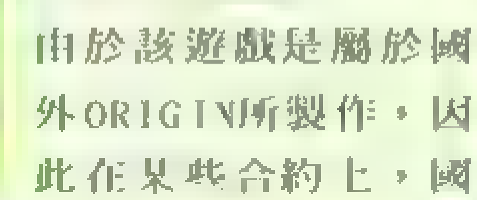
如果還是不行的話，請再試試以下的方法：

(1)檢查是否有常駐型程式（如：防毒程式、防當機程式、工作排程、系統監視程式、ICQ…等），若有請先關閉再執行遊戲。

(2)請用記事本把Config.sys及Autoexec.bat的內容叫出並清除，儲存後重新開機再執行遊戲。

舊GAME如何起死回生？讓你一次玩個飽！

想請教你一件事：關於我之前曾買過的遊戲：創世紀七第二部之"巨蛇之島"，我目前想要重玩；但求助於電腦公司（高雄softworld遊戲公司）卻說不願幫我改灌成小片的磁片(5" 1/4 →3" 1/2) 使我無法玩從前的遊戲…請問，我真的沒有這樣的權力請他幫忙轉磁片嗎？如果我還是想玩，我該循何種管道取得這個遊戲…



由於該遊戲是屬於國外ORIGIN所製作，因此在某些合約上，國內代理商在時效過後不能將所代理的遊戲任意改灌到其它地方，否則會有違反協定及著作權之疑慮。如果真的想玩該遊戲，因為國內的美商藝電也曾推出創世紀合集，裡面應該有收錄該遊戲，可以向該公司洽詢，網址是http://www.ea.com.tw，服務專線為（02）2747-6504。

3D跑不動？硬的不行來軟的！

●韓子哲

我是軟體世界雜誌的忠實讀者，同時也是一個電腦初學者，因此有個問題想請教：

我每次玩3D（支援3D加速卡）的遊戲老是常當機（畫面停止不動作），然而玩一些不須支援3D加速卡的遊戲RPG、SLG之類的卻不會，不知道是什麼原因？能否幫我解答？

其實剛開始，我想可能是顯示卡有問題，於是跟朋友借顯示卡、3D加速卡換上去試，結果不行；又於是換CPU、CD-ROM、記憶體，結果也是不行。降頻、調電壓也無法解決問題，然而我朋友的電腦上玩3D類的遊戲卻是非常平穩，這証明了所有設備都沒問題，但是為何在我的電腦上玩就有問題？難不成是主機板、硬碟有問題，因為就差這兩種沒有作交換測試，但不論如何，還是希望您能幫我解答問題，在此感激不盡，謝謝！

我的電腦是：
AMD K6 2 350
華碩P5A B Super7 機板
MX86251+3Dfx Voodoo Rush Ver.102 1MB顯示卡（2D+3D）
華碩CMI8330音效卡
SONY 8X CD-ROM
64MB SDRAM（不清楚什麼廠牌、反正是日本貨）
Seagate 3.2GB硬碟

由於作業系統是純Win 98，所以沒 Auto exe. Bat與config.sys，裡頭是空的。

玩3D遊戲老是常當機，除了硬體有問題外，軟體所造成的狀況也有可能。有可能是你的3D加速卡的驅動程式安裝不完全，甚或是遺失了部份驅動檔案，請重新安裝試試。另外，你的3D加速卡有點過時了，有些遊戲無法在這張卡上運作，原因是卡上所安裝的記憶體太少了。

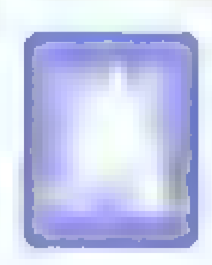
現在的3D加速卡都蠻便宜了，你可以換買一張試試，應該就能解決了；若還不行，那可能就是Windows系統的問題了，這樣的狀況最好是"重灌"Windows系統。

價格多少才合理？另籤雞腿不能比！

●大牛

(1)貴雜誌從123期的唯GAME論便多了「外觀」及「手冊」兩種評價，但是我個人認為還有一樣比另二樣重要，那就是價格。你們認為如何？

(2)這124期好像未刊登前50位訂戶所獲得的禮物吧！



(1)價格本身牽扯到各種因素，如開發成本、公司策略、發行地區等；就如同花費數年才完成、包裝精美且手冊紮實的大作，價格怎麼要怎麼與一兩個月完成的小品相比？如果沒有在同一個基準上評比，筆者認為這可不太公平啦！

(2)該活動目前已經暫停，請讀者們期待下一次的贈獎活動吧！

MegaDisc小棧

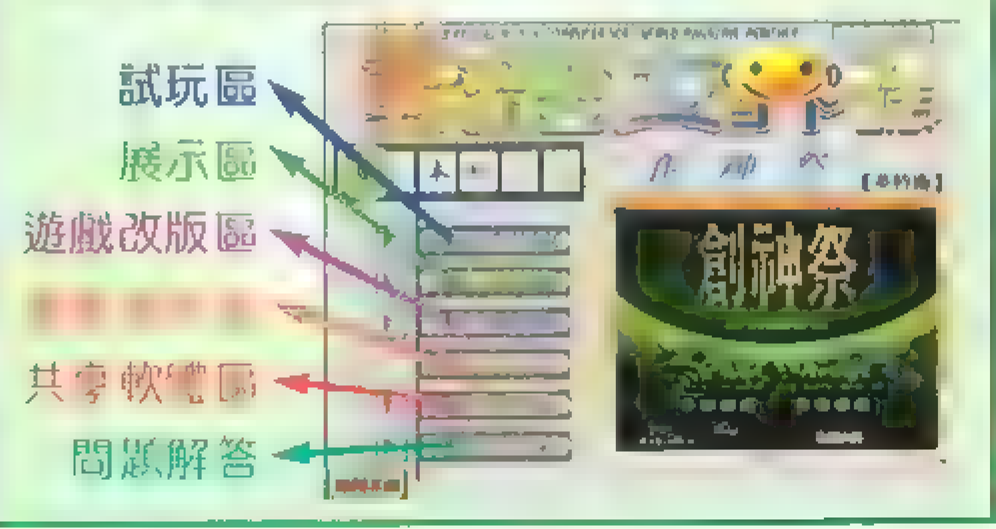
此張MegaDisc遊戲光碟，收錄了國內外近期的強檔遊戲，您可以透過專屬的操作介面，將遊戲軟體安裝到您的電腦中，且在記憶體容量許可的情況下，還可以在圖形介面中直接執行。請注意，本期的MegaDisc適用於Windows 95/98的作業環境下執行，請在Windows 95/98下執行啓動指令。

MegaDisc 使用說明

●將MegaDisc放入您的光碟機中，光碟機的Autorun功能會帶你進入MegaDisc的主畫面。

●若無法自動進入MegaDisc的主畫面，請點選執行指令autoplay.exe，來進入MegaDisc的主畫面。

●在主畫面時，以滑鼠左鍵單擊功能圖示，即可進入對應的區域



●附註說明：

①"Report佈告欄"記載著執行MegaDisc所產生的問題解答，請查閱。

②光碟的|Tools|資料夾中有一些必要的軟體，請先把它們裝入Windows 95/98裡。

③根目錄下的files.txt置放本期所有軟體、檔案的路徑，若無法藉由光碟介面操作，可參考此檔案的說明，手動安裝遊戲。

④本光碟內所有之試玩版、展示及PATCH，皆爲SHAREWARE或由設計發行公司合法授權且其版權均屬作者或出版公司所有，請勿擅自修改程式內容

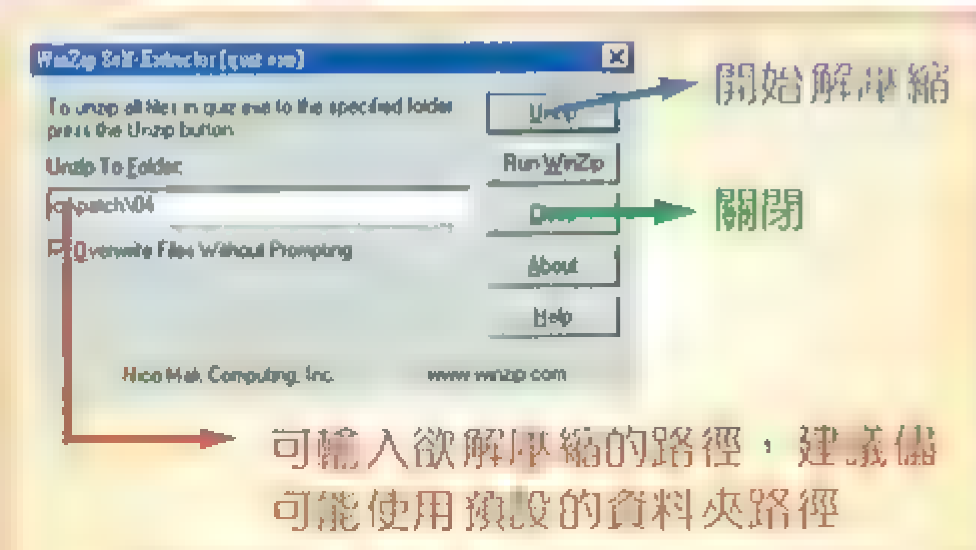
⑤本刊僅負爲讀者蒐集MegaDisc光碟內容之責，茲因收錄之軟體數量眾多，內容繁雜，本刊勢必無法全面支援或代爲排除各項個別軟體之安裝、相容…等各種可能問題，籲請讀者詳閱各軟體之使用說明（README檔）；不便之處，敬請見諒。

⑥執行MegaDisc所需的硬體要求爲：586 100以上，16MB RAM…當然還要有一台光碟機。

●進入試玩、展示區後，以滑鼠鍵單擊下圖所列之反應區，即可進入安裝、執行等相關功能。安裝時，儘可能不要更動預設的資料夾路徑；如欲更改安裝路徑，請於安裝的視窗中鍵入完整的資料夾路徑，如C：\GAME。

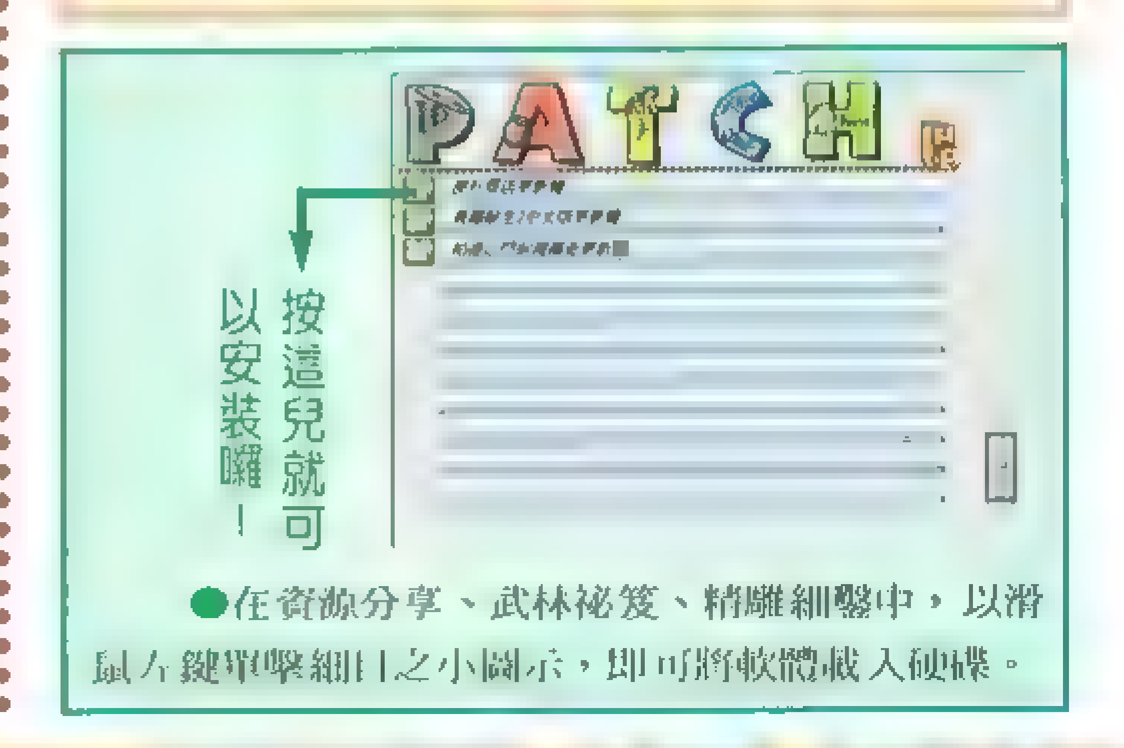
●若有遊戲試玩、展示的說明，請先參考。

●試玩版或展示安裝完畢後，請依您自己的電腦配備，來更改遊戲或展示所需的設定，以方便遊戲或展示正確進行。

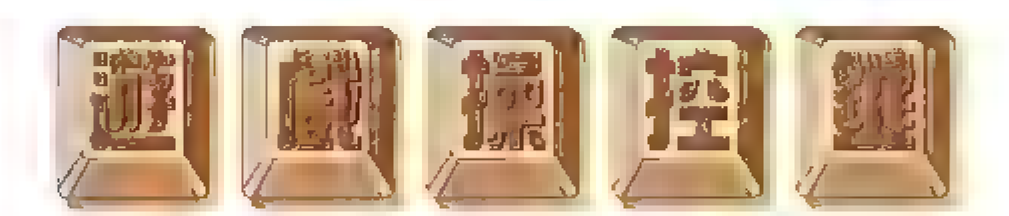


●解壓縮動作已完成，請利用"檔案總管"或"我的電腦"開啓該資料夾，點選可執行的檔案。

※請注意：若有相同的資料夾路徑，會有檔案覆蓋的情形。

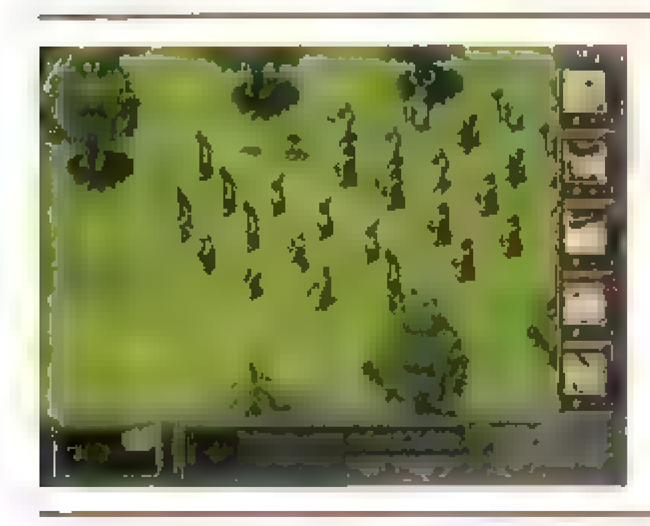


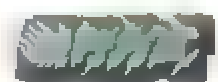
●在資源分享、武林祕笈、精雕細琢中，以滑鼠左鍵單擊細目之小圖示，即可將軟體載入硬碟。



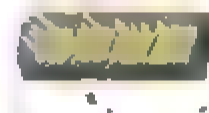
大略列出各遊戲的重要操控鍵，方便您在遊戲上的操作，詳細的操控鍵請自行參考各遊戲的說明檔或操控設定欄。

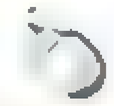
聖眼之翼



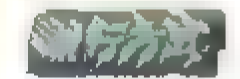


安裝後執行

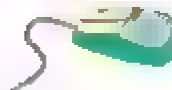




夢幻小坦克



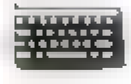
安裝後執行

 左鍵 = 移動　右鍵 = 攻擊

= 移動　 = 離開

危機最前線

安裝後執行



= 移動　 = 跳躍

= 攻擊　 = 地圖

U = 使用　 = 使用物品

夢幻遙控車

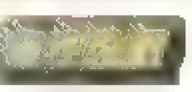
安裝後執行

= 前進/後退　 = 向左/右

Ctrl (L) = 發射武器　 = 翻正車身

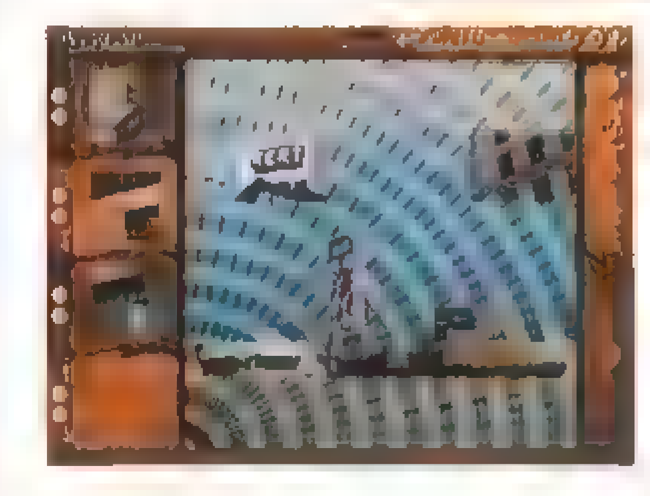
傑誠網路遊戲

安裝後執行



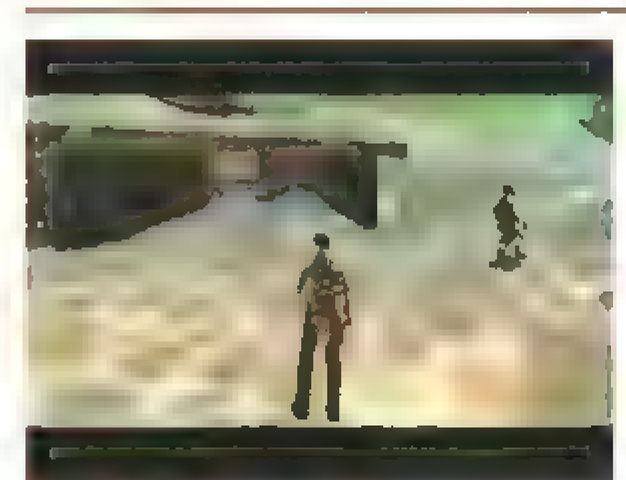
※注意※該遊戲為網路遊戲，需撥號上網才能進入遊戲；進入遊戲後，請輸入"new"來進行註冊手續，並依照畫面說明輸入文字。"Ctrl+空白鍵"可切換為注音輸入法。

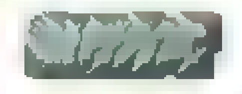
Pandora's Box



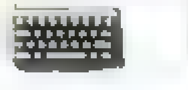
安裝後執行

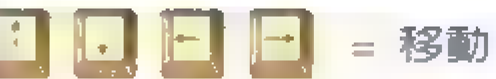
時空英豪





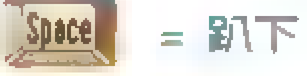
安裝後執行



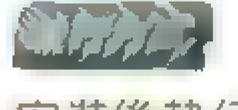
 = 移動

0 1 2 ...... 9 = 武器切換

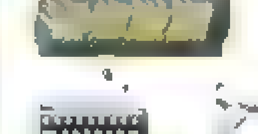
左鍵 = 準備射擊　右鍵 = 跳躍/發射

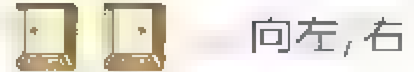
 Space = 趴下　 Esc = 離開

終極殺陣



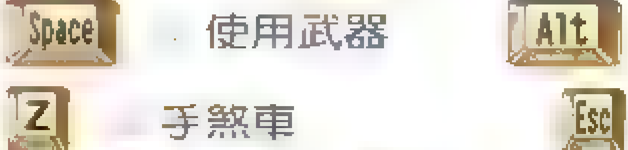
安裝後執行



= 加/減速　 = 向左/右

Shift (L)、 Ctrl (L) = 換檔

Space = 使用武器　 Alt = 武器更換

 Z = 手煞車　 Esc = 離開

F1、F2 ...... F12 = 功能設定

為方便讀者安裝遊戲，以下將光碟內所有試玩及DEMO之路徑列於下表，讀者可直接進入欲安裝或執行之遊戲目錄，執行程式。

試玩區

聖眼之翼	Win95	\Sedemo\setup.exe
夢幻小坦克	Win95	\Gromada\gromada.exe
終極殺陣	Win95	\Break\break.exe
傑誠網路遊戲	Win95	\Jc\jcngs102.exe
Pandora's Box	Win95	\Pandor\pandor.exe

[illegible]

時空英豪	Win95	\Outcast\outcast.exe
危機最前線	Win95	\Hidden\setup.exe
夢幻遙控車	Win95	\Revolt\setup.exe

[illegible]

創神祭	Win95	\Ln\cmplayer.exe
聖魔戰紀	Win95	\Sfdemo\sfdemo.avi
新倚天屠龍記	Win95	\Etdemo\etdemo.avi

電腦配備

1. Pentium 以上，Windows 95
2. 16MB記憶體
3. 能對應 DirectX ，640x480(256色)之顯示卡
4. 光碟機
5. 滑鼠/音效卡

[illegible]

1.將光碟片置入光碟機中，自動播放系統會進入遊戲的安裝畫面，請依照畫面上的指示進行安裝。

2.若無法自動進入安裝畫面，請利用『我的電腦』或『檔案總管』，點選開啟光碟機的檔案內容，再點選"setup.exe"來進入安裝畫面，並依照指示來安裝。

3.啟動遊戲時，請將光碟片置於光碟機中，點選"啟動遊戲"，再按下"執行"鈕即可；或在桌面左下角依序按下『開始』→『程式集』→『TGL』→『魔城戮戰～四個封印』。

[illegible]

1.進入遊戲後會開始片頭展示，可連續按兩下滑鼠左鍵中止展示；於標題畫面按一下滑鼠左鍵，讀取進度的視窗即會開啟，請按下「重新開始」按鈕進入新的遊戲進度。

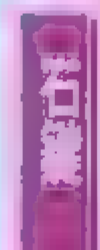
2.滑鼠操作：

左鍵

A.決定。

B.在我方的人物上按一下滑鼠左鍵，即會顯示指令選單。

C.在敵方的人物上按一下滑鼠左鍵，即會顯示移動範圍及狀態。



A.取消

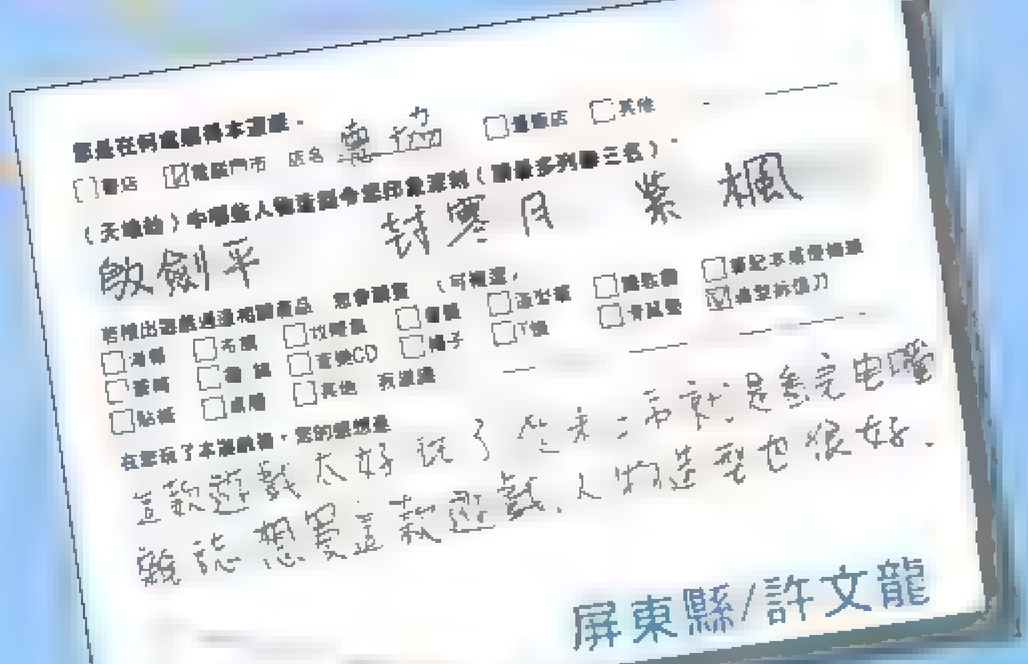
B.在地圖上按一下滑鼠右鍵，即會顯示系統選單。

按著滑鼠左鍵移動滑鼠，可移動地圖的畫面。

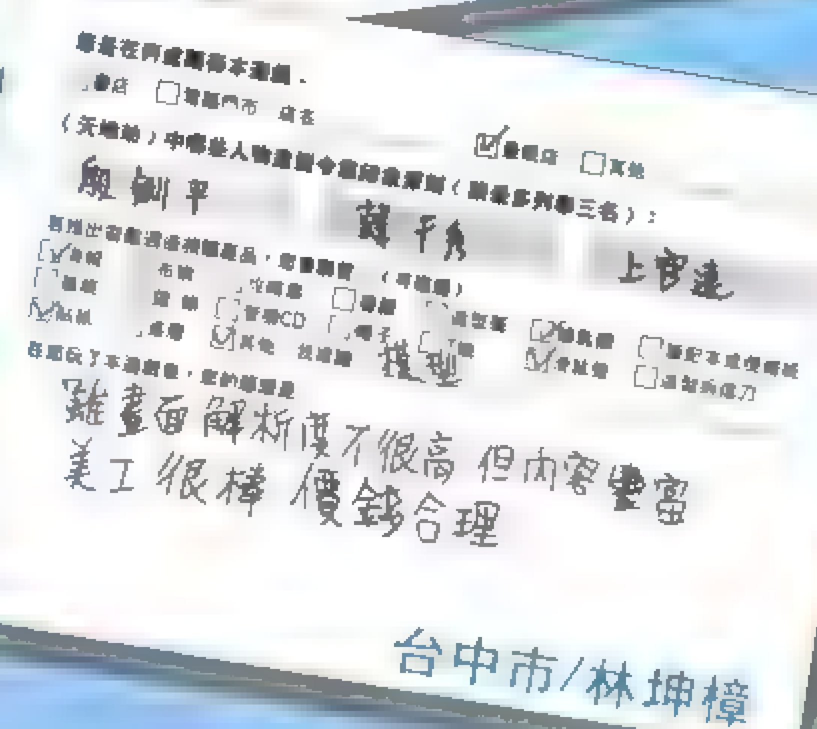
新絶代雙驕

徵求人才：1.客服/行政人員
2.遊戲企劃
3.3D美術
意者請將您的履歷寄至本公司人事部收
應徵第2、3項者請附上個人作品一併寄來。
台北市長安西路56號8樓
服務電話：
分機：3
E-mail:service@uj.com.tw
軟體世界
智冠科技股份有限公司

大富翁
世界之旅
主角不同
策略不同
宇峻科技股份有限公司
UJ TECHNOLOGY CO.,LTD.
台北市長安西路56號8樓
服務電話:(02)2550-3858 分機:3
我們的網址:www.uj.com.tw
E-mail:service@uj.com.tw
軟體世界
智冠科技股份有限公司

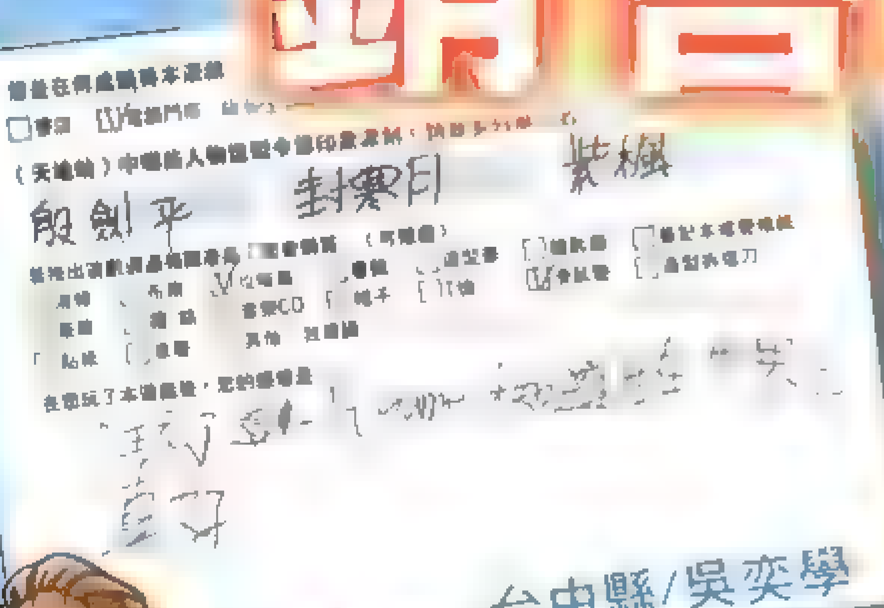


您是在何處購得本遊戲：
瑞麟
殷劍平 封寒月 韓千秀
好久沒有玩過這麼棒的遊戲了!
桃園縣/潘建志

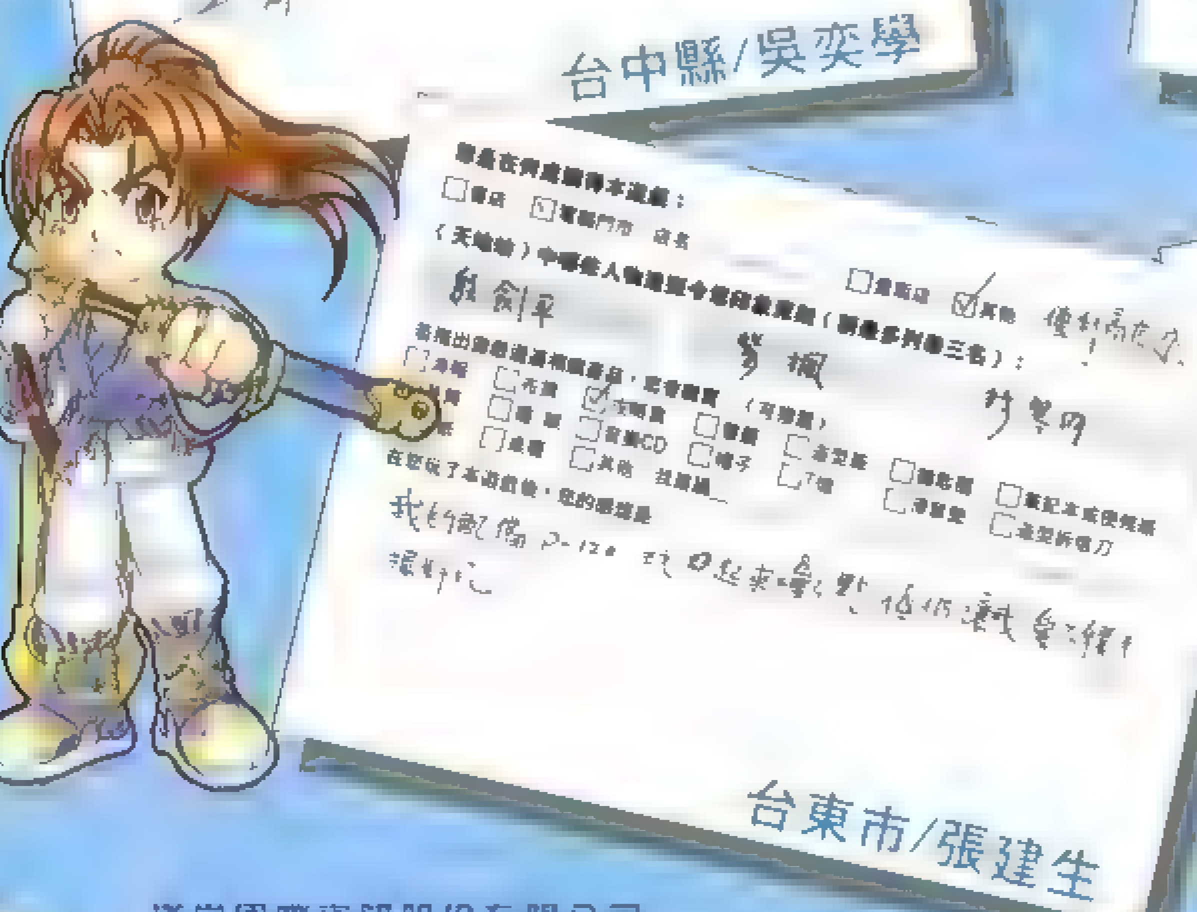


您是在何處購得本遊戲：
殷劍平 韓千秀 封寒月
台南市/馮嘉富

銷售三星期

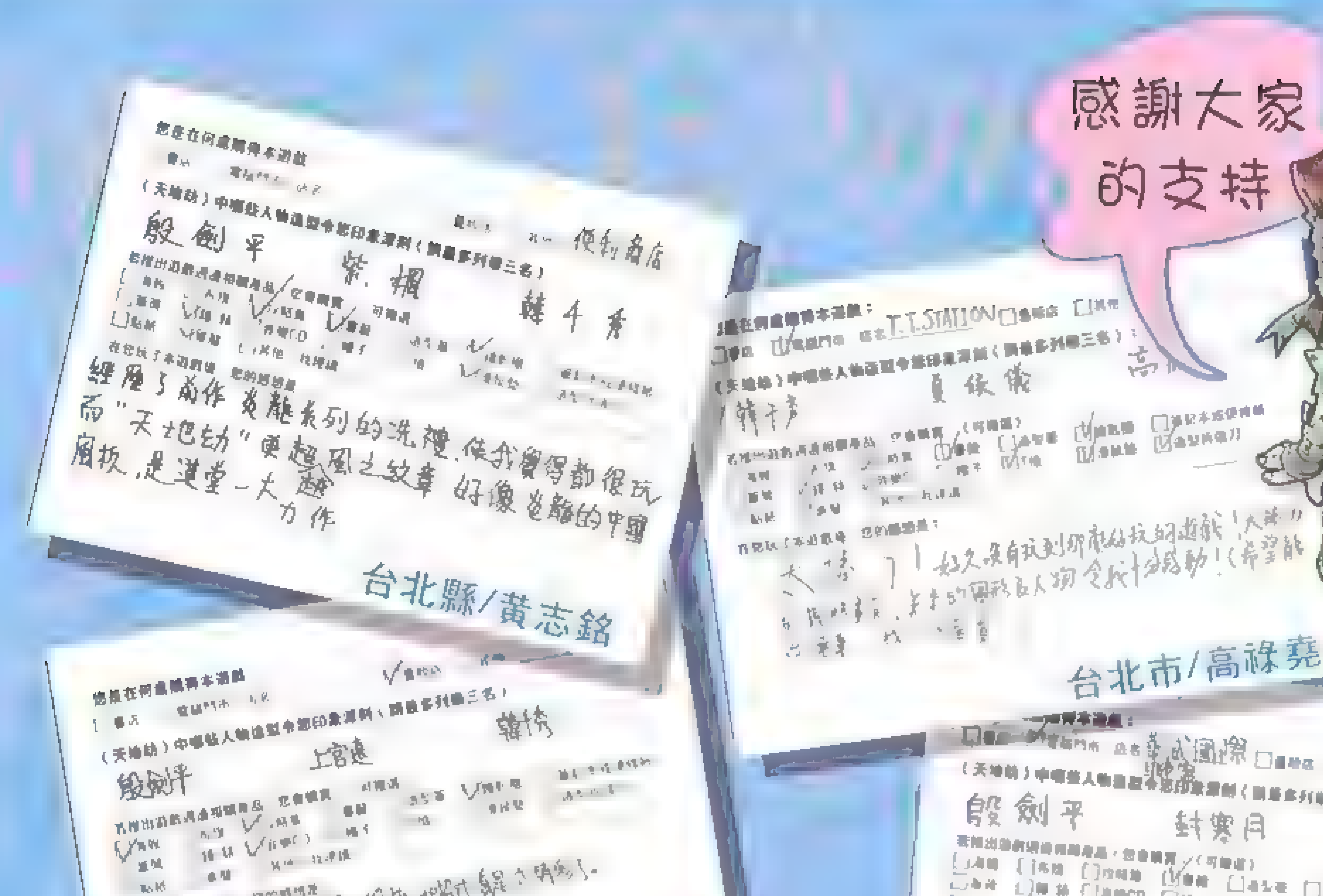


殷劍平 封寒月
台北縣/陳瑩任



您是在何處購得本遊戲：
殷劍平
新竹縣/廖仁偉

漢堂國際資訊股份有限公司
DYNASTY INTERNATIONAL INFORMATION CO. LTD
高雄市前金區中正四路211號13樓之2 TEL:(07)272-2606 FAX:(07)291-2970
E-Mail dynasty@tpts1.seed.net.tw http://www.dynasty.com.tw



台中市/黃冠緯

殷劍平 封寒月 韓千秀

希望能繼續推出第二代
因為天地劫實在太好玩了

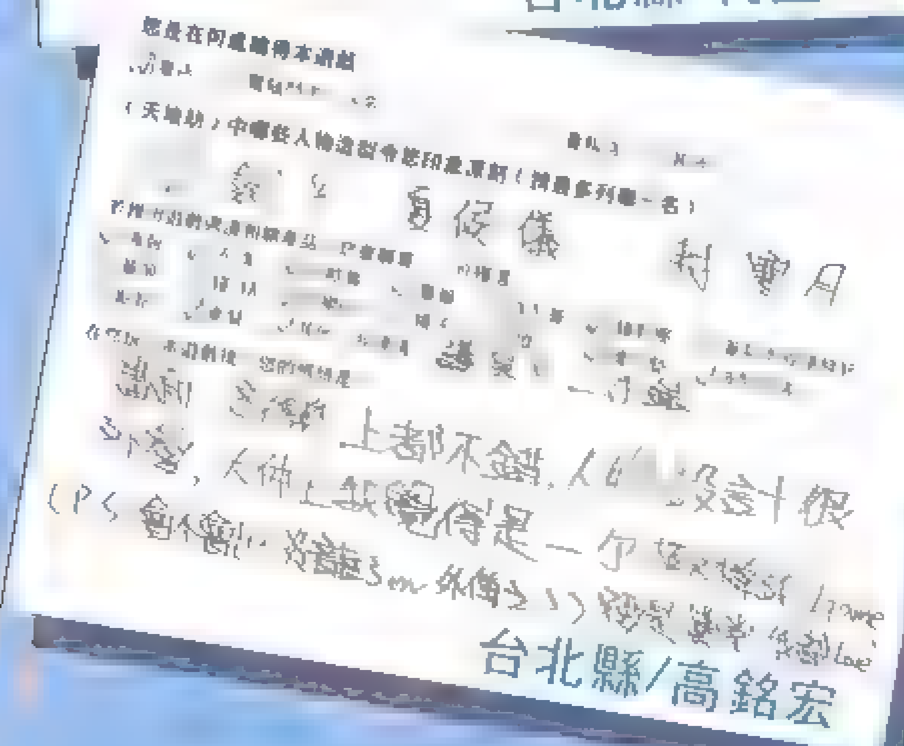
台南縣/許逸群

勇破三萬套

佳評如潮！

瘋狂搶購中

台北縣/柯重恩



全校公敵!?
THE FIGHTING BLAST
NEW RPG
DYNASTY
http://www.dynasty.com.tw DYNASTY INTERNATIONAL INFORMATION CO.,LTD 漢堂國際

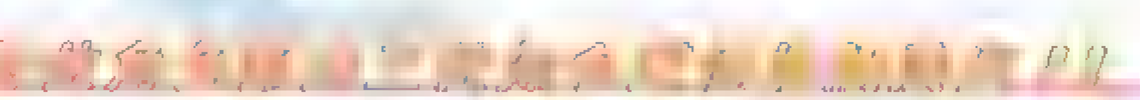
My Dream
~美夢成真~
七月美夢上市
業訊股份有限公司
http://www.propilot.com.tw
總公司：台北縣新莊市建國一路95號　訂貨專線：(02)2901-0099-107
中區營業所：台中市中港路三段123巷20-5號2樓之二
南區營業所：高雄市三民區大昌二路121-5號16樓之4
FAX：02-2906-2200
E-MAIL：service@propilot.com.tw
客服專線：080-059-898

國民美少女聲優之星

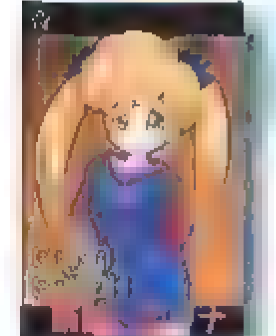
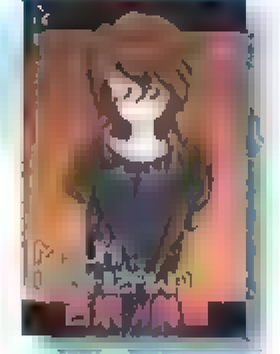
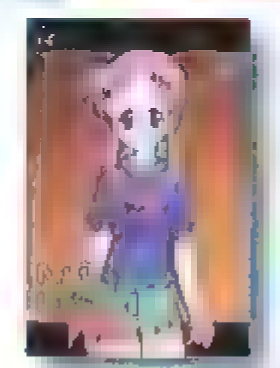
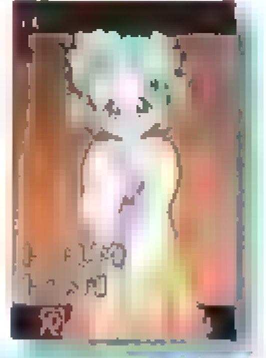
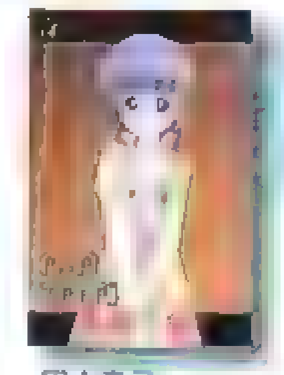
八位可愛各具特色的女孩，在身為雜誌社記者的你的帶領下，即將成為閃耀的聲優明星！
報知各種機會訊息，針對個人特色加以訓練，完成她們成為國民美少女聲優之星的夢想！

人氣度的高低，可以直接從媒體反應得知，當你所培養的明星受到大家的歡迎時，至可以登上雜誌封面唷！

- 多樣而有趣的事件會穿插在遊戲情節當中！
- 八位可愛女孩的成長及發展完全在玩家的照顧下邁向夢想之路！
- 配音由日本最具知名度聲優——田中真弓、西村朋紘、辻谷耕史擔綱演出！
- 每位角色都有三種類型的配音可以採用！
- 總計共有 36 名日本最佳聲優參與本遊戲製作！！！
- 角色設計是以今井美樹作為參考喔！



人物簡介

							
かないみか	井上喜久子	高野直子	TARAKO	田中真弓	田中真弓	折笠愛	TARAKO
小森まなみ	島山美和子	なお	渕崎ゆり子	久川綾	日高のり子	松井菜桜子	松本梨香
松井菜桜子	渕崎ゆり子	長沢美樹	宮村優子	平松晶子	横山智佐	松本梨香	三石琴乃

©松本梨香	忍空：座助	©折笠愛	幽遊白書：[illegible]	©久川綾	美少女戰士：水野亞美
©日高のり子	らんま1/2:天道茜		天地無用 魎皇鬼：鯛呼		幸運女神：絲庫爾特
©三石琴乃	美少女戰士：月野兔	©田中真弓	七龍珠：克林		妖子：真野妖子
©井上喜久子	らんま1/2:天道霞		幽遊白書：小閻王	©平松晶子	灌籃高手：赤木晴子
	幸運女神：貝爾丹蒂	©橫山智佐	天地無用 魎皇鬼：砂砂美		逮捕令：小早川美幸
©宮村優子	新世紀福音戰士：明日香		櫻花大戰：真宮寺櫻	©長沢美樹	吸血姬美夕：美夕

身為勇者的你將一探神秘古老的地下城!!!

冒險與戰鬥並重的及時動作RPG!!!

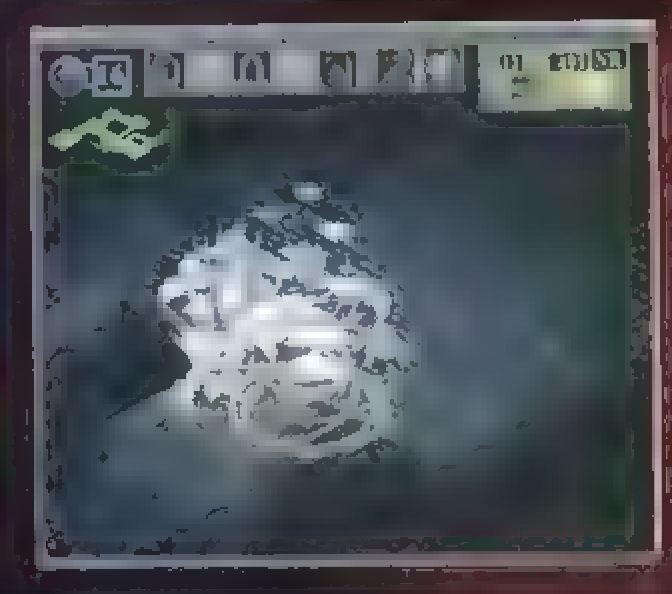
魄力100%的華麗魔法場面，震撼邪惡的勢力!!!

古神

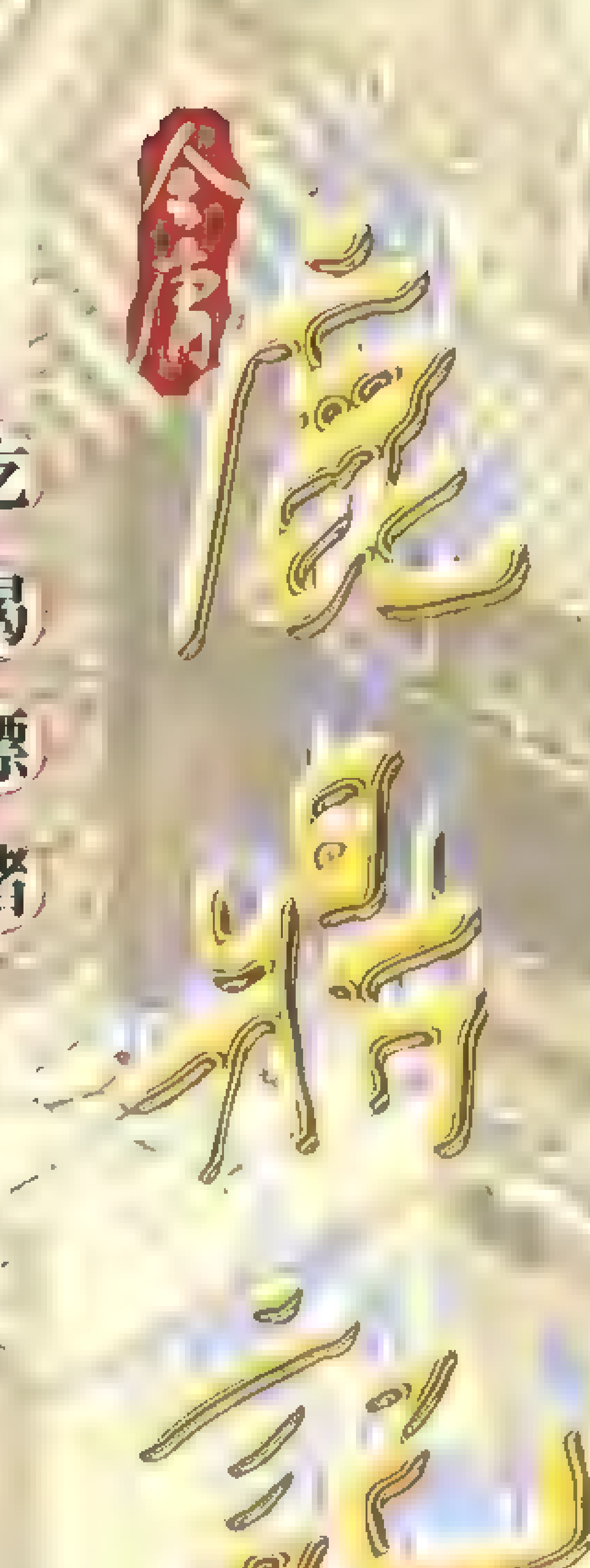
無限制的迷宮組合

近百種怪物造型及攻擊屬性

超過兩百種物品與裝備



他是誰？
天下第一奇人韋小寶，真情真性賣力演出！
即將現身，敬請期待！



吃喝嫖賭

賭性堅強，十八摸，是他的專長絕學！
他可以在賭桌上詐賭贏到美人老婆，
他可以在妓院裡賭混出許多鬼名堂，
女兒名字都可以擲骰子決定！

賴皮要詐

臉皮夠厚，不要臉，是他的拿手絕活！
他可以在比武時，灑石灰使下三濫手段贏得勝利，
他可以口若懸河的把死的說成活的，
還臉不紅氣不喘！

忠義兩全

雖然他有很多人性最底層的卑劣性格，
但是對小玄子忠心，對師父義氣，
卻是他的絕對堅持！

徵選活動

年少輕狂愛唱歌，一曲成名天下知！

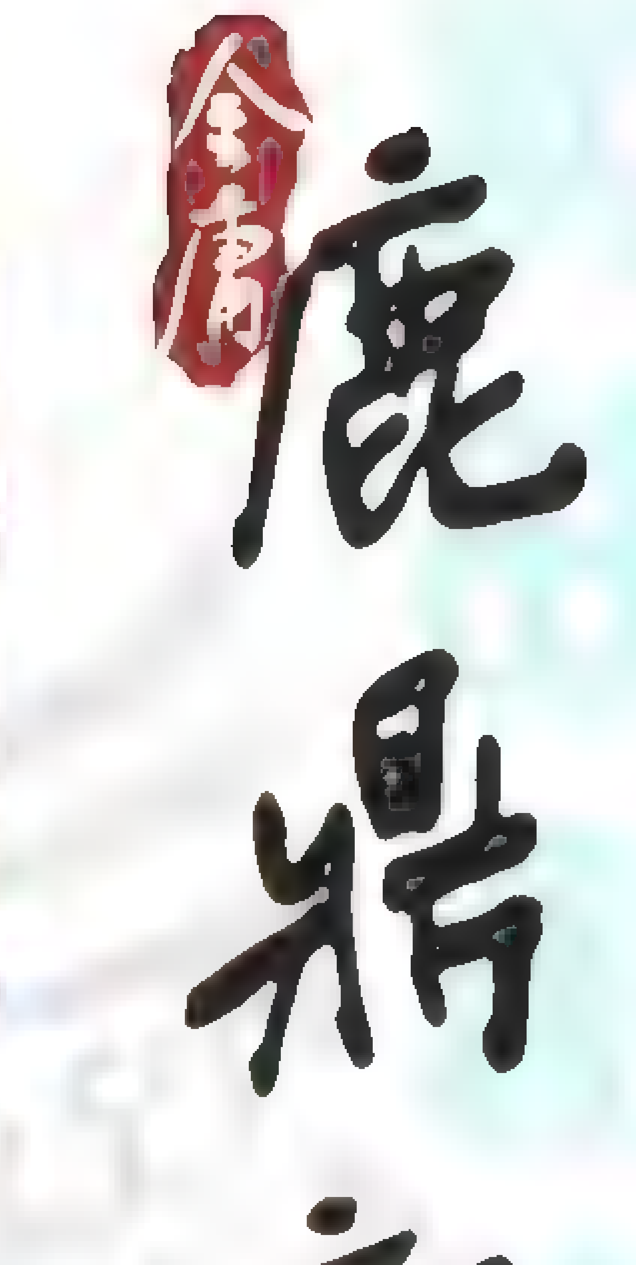
【參加方法】

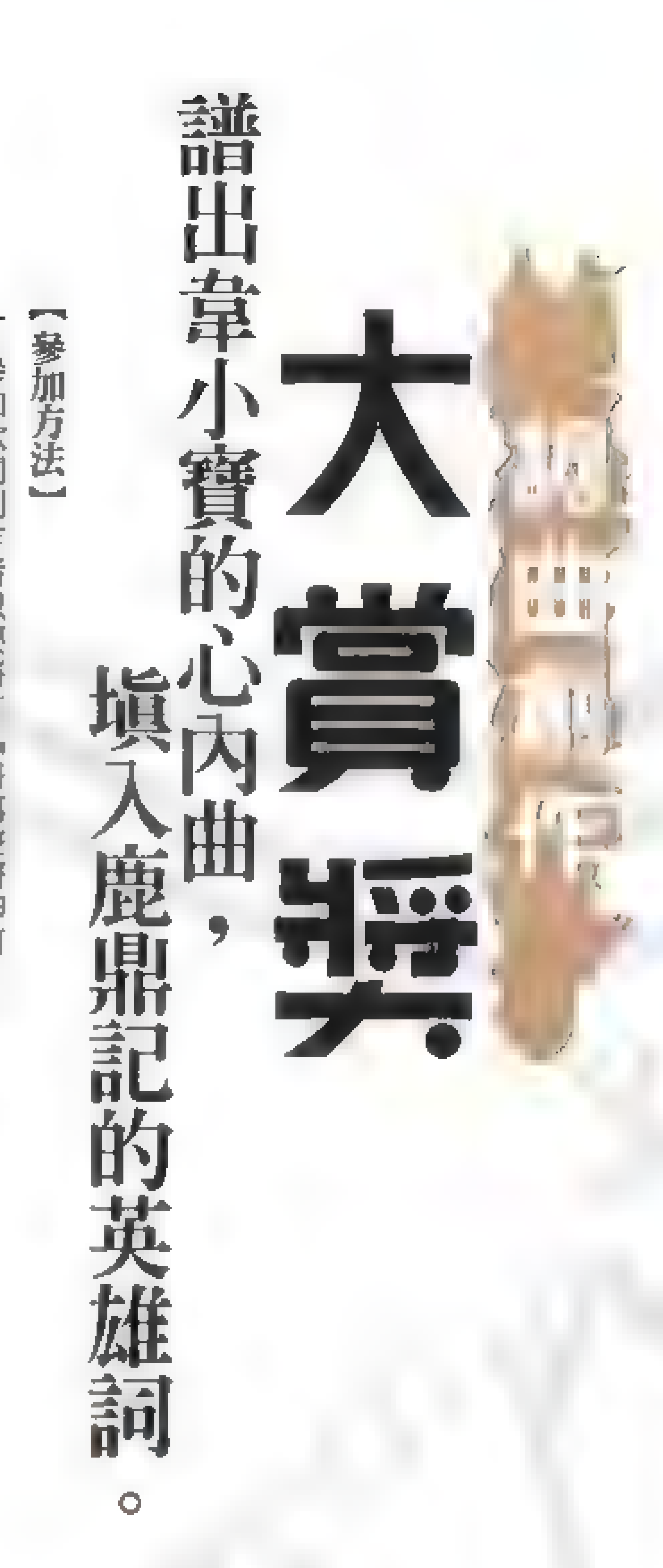
1. 參賽者請自選一首拿手歌曲，將您的歌聲錄成Demo帶。
2. 參賽者請註明姓名、年齡、身分證字號、聯絡電話及地址，將Demo帶寄到
   〔高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓鹿鼎記貳主唱人徵選組收〕
3. 截止時間：民國88年9月底截止
4. 凡入選者將會獲得一份神秘小禮物，並參加最後決選。

【獎金】

第一名獎金貳萬元
第二名獎金五千元
第三名獎金三千元

你覺得自己的歌聲如黃鶯出谷般動人。
你常上KTV練歌，
還喜歡搶別人的麥克風嗎？
老是覺得自己唱得比劉德華、張惠妹還好聽。
現在你將有機會一展魅力！
只要你的歌聲能
讓小狗聽了汪汪叫，
讓小貓聽了喵喵叫，
全世界都因你而瘋狂起舞，
你就是最佳人選！





大賞獎

譜出韋小寶的心內曲，填入鹿鼎記的英雄詞。

【參加方法】

一、參加歌詞創作者只要將作品書寫整齊即可。

二、參加歌曲創作者，請用五線譜標準用紙，將音符、音節、曲調標示清楚，或是標示簡譜亦可。

三、參賽者請註明姓名、年齡、身分證字號聯絡電話及地址。將作品寄到〔高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓【鹿鼎記貳詞曲募集組收】

四、截止時間：民國八十八年九月底截止

【獎金】

分詞曲兩組

第一名獎金貳萬元

第二名獎金五千元

第三名獎金三千元

只要獲得採用，您的作品將成為鹿鼎記貳的主題曲喔！

＊得獎作品版權歸智冠科技股份有限公司所有，並有集結出版發行的權利。

你自認"詞曲創作天才"嗎、

現在你有機會一展長才

韋小寶和他的七位老婆、

需要您用歌詞寫下他們的故事、

需要您用歌曲奏出他們的樂章！

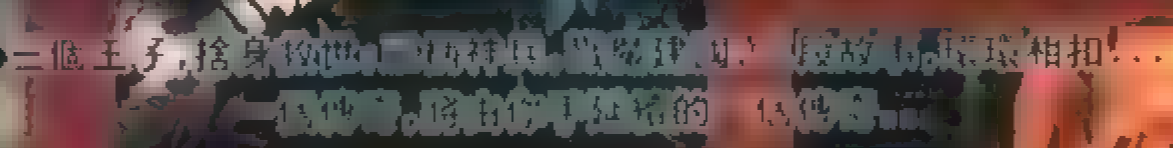
歡迎各路英雄好漢來挑戰！

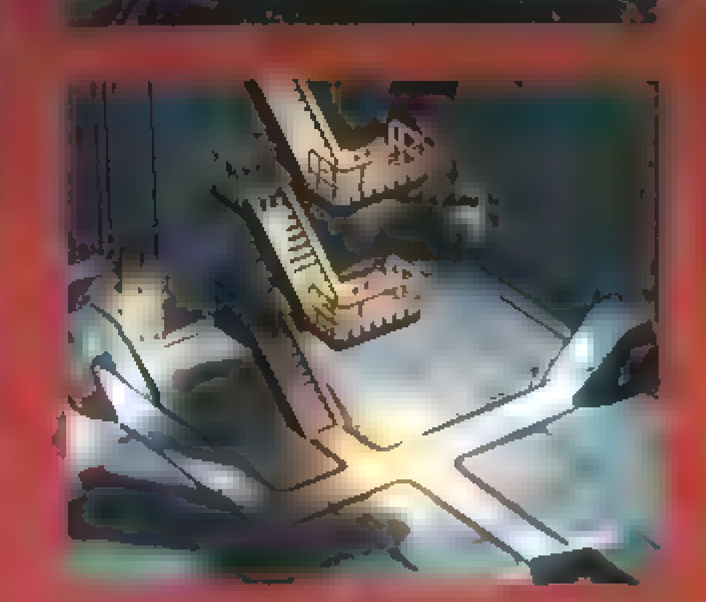
研發製作
出版發行
軟體世界
智冠科技股份有限公司
三個王子
三段故事
一個傳奇—
將由你手延續的一個傳奇……

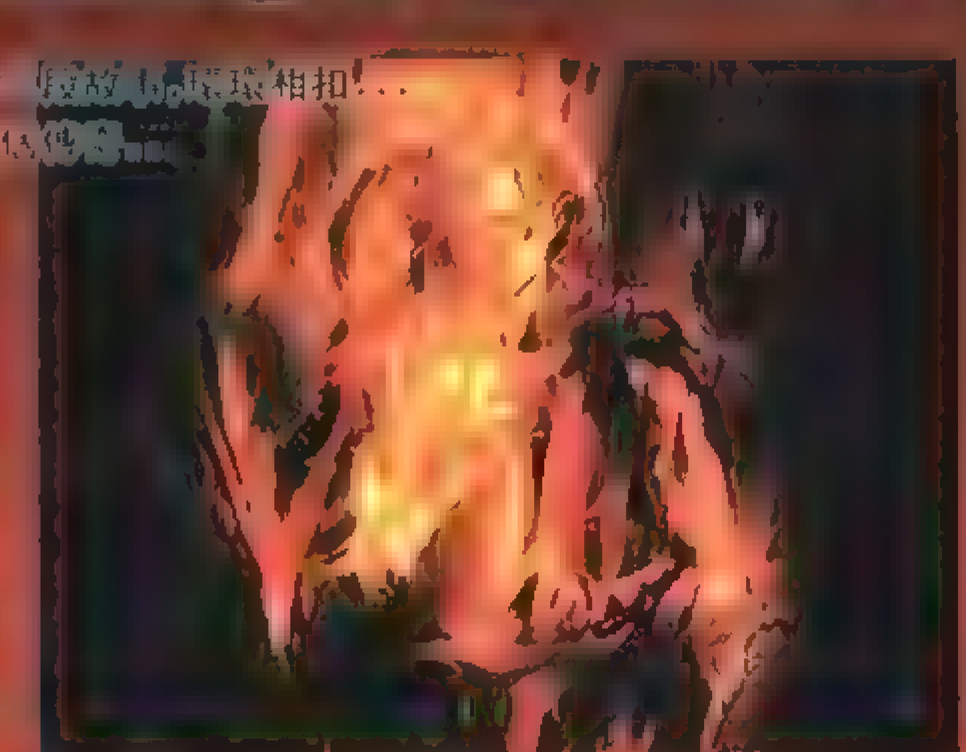
精雕細琢的畫面
壯闊宏大的史詩
革命創新的戰鬥

《《全新感覺的RPG》》

3D製作的人物場景
神馳天外的幻想故事
悅耳悠揚的背景音樂
精巧革新的戰鬥系統
別出心裁的武器改造
簡單易用的操作介面
各適其適的三個故事
引人入勝的三段人生







風雲
之
天下會

震鬼神的人物！

大逆轉的劇情！

驚天地的戰鬥！

道盡江湖事江湖人身不由己的武俠RPG！

- 改編香港暢銷天王馬榮成之『風雲』至海上殺雄霸為止，玩者將扮演步驚雲，手執絕世好劍斬盡天下不平事。
- 漫畫中的名角，如步驚雲的師兄弟－秦霜、聶風，武林神話 無名，天下會首腦 雄霸，英雄劍傳人 劍晨及古怪隱秘的殺手 天池十二煞等皆將出現。
- 可看見漫畫中的各大場景，如天下會，拜劍山莊，凌雲窟，岷江樂山大佛等地。
- 人物造型將隨劇情發展而有不同的變化，完全的角色扮演類型，玩者還可以帶領加入隊伍的男女進行任務。
- 戰鬥畫面氣勢逼人，各人皆有成名武功，如步驚雲的排雲掌、聶風的風神腿、雄霸的三分神指，莫名劍法及劍廿三等，施展招式時人物衣袂飄飄，刀光劍影翻飛，有耳目一新的視覺效果。
- 玩者將有機會得見傳奇般的神兵利器，如絕世好劍、英雄劍、雪飲刀、無雙劍、火麟劍等。

非常暢銷 非常人氣

狂賀 風雲之天下會 遊戲

蟬聯各大媒體賣場排行榜四個月冠軍寶座！

中國史上最痛快淋漓的一次
造反行動！
水滸傳
令人又愛又怕又無法抗拒的
俠盜生涯！
吸引人的對話劇情
超優質的場景畫面
全家
萊爾富
軟體世界 智冠科技股份有限公司
Dream Maker 工作室

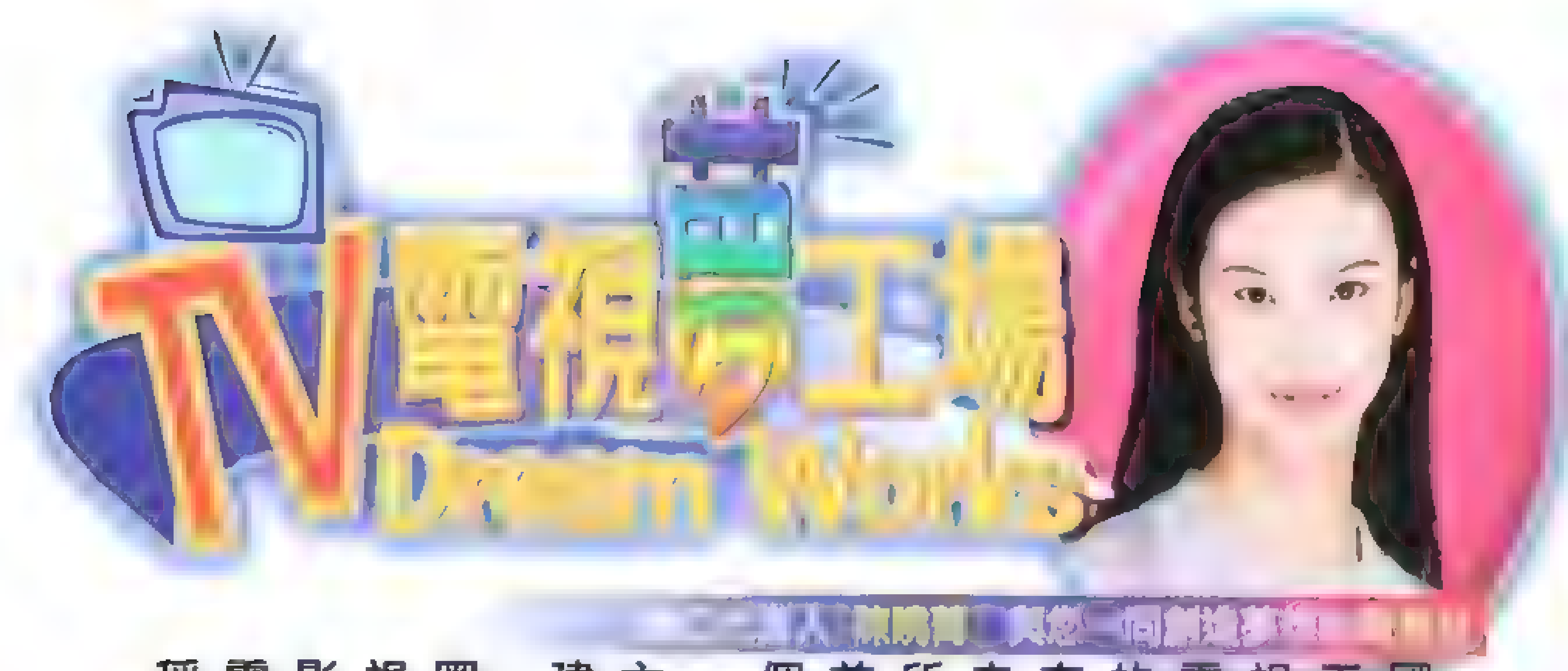
水滸好漢揭竿起義
場面最浩大，打得最過癮的
戰略大作！！
近期即將
旗艦級的大型戰鬥

正義。
宇宙萬物的正義與邪惡。
邪惡。
邪惡是我的根源，力量是我的真理。
DRAGONMAN
For Windows95/98

龍神
DRAGONMAN
溶合漫畫及電腦遊戲
為了使『龍神』發揮出原著漫畫的特色，在劇情交代方面特別製作了一套『漫畫表達系統』(Comic Expression System，CES)，希望令玩家在玩遊戲之餘，亦可以像看漫畫般完全投入劇情。
光效果
這次 龍神 採用了高彩(顯示 而且還提供了如半透明、發光等各種特別效果，其華麗程度可想而知
故事精彩，人物性格突出
龍神 的故事是根據原著漫畫發展而成，可算是 龍神 漫畫的外傳，而遊戲中更會出現邱福龍先生另一套著名漫畫「 的人物 每個人物都有自己獨特的性格，配合劇情的發展，編織出一套高潮疊起、愛情友情兼備的精彩SRPG。
GK
GAMEONE
軟體世界
智冠科技股份有限公司

金庸群俠傳
軟體世界 智冠科技股份有限公司
河洛工作室
WIN95/98版
飛雪連天射白鹿
笑書神俠倚碧鴛
金庸內心為國為民的俠義境界
有鐵唐風流的人，有扣人心弦的情
還有盪氣迴腸的武與波瀾壯闊的景

大富翁
©Gameone Systems Limited 1998
©Fujiko-Pro 1970
Licensed by Animation Int'l
DORAEMON
NOBITA
SHIZUKA
DORAMI
GIAN
SUNEO
隨遊戲附送
最愛的 最棒的大富翁
迷戀銅鑼燒怕老鼠有神奇口袋的
甜姐兒
創造夢一般的大富翁冒險故事
熟悉的漫畫人物
原版卡通配音人員陳美珍小姐，原音重現
超過40種有趣道具可供使用
數十種命運事件
緊張刺激小遊戲
原裝正版多啦A夢主題曲
支援4人同時進行遊戲
CD-ROM
For Windows'95/98
GAMEONE
©1998 Gameone Systems Limited.
http://www.gameone.com
軟體世界
智冠科技股份有限公司



稱霸影視圈，建立一個前所未有的電視王國

電視台的經營模擬策略遊戲創新之作

從今天起，您將擔任一家小小地方電視台的總經理，排節目、作節目、買節目、廣告費、收視費……，一切完全由您作主！您可以發揮絕妙的點子與獨特的創意，排出最棒的節目表，締造驚人的收視率；或者努力尋找理想中的男女主角，培養明日的四大天王，創造夢幻的演員組合，拍攝一齣感人肺腑、賺人熱淚、轟動全國、舉世驚嘆的超級電視節目，從此一炮而紅、打響知名度、坐收大筆財富！

這是一個屬於您的夢幻電視台，考驗您經營謀略的能力，識人量才的眼光、以及市場趨勢的靈敏度；遊戲中有您所熟悉的各種電影及電視節目，更可感受到演藝圈中多采多姿的忙碌生活，您必須在七個對手環伺之下闖出自己的名號，擊敗所有敵人、向全國第一電視台的目標大步邁進！

夢幻代言人 陳曉菁
與您一起創造夢想的電視台

漂亮寶貝陳曉菁　將是您的貼心女秘書
生動活潑的表情　親切問候的語音
陪伴您攻略遊戲　經營電視夢工場

蒼穹守護者

● 完整的魔法、武器及裝備系統。
● 華麗豐富的戰鬥特效。

氣勢磅礡
纏綿悱惻的魔法愛情故事

3Dfx 加速卡支援

全中文3D角色扮演遊戲

精美3D人物多線式劇情歡樂盒另一強檔劇作

WIN95/98 中文版

3D武俠戰略RPG

悲情血舞

- 禁軍教頭的英雄柔情
- 無名女俠的俐落身法
- 龍門妖婦的風騷神韻
- 韃子屠夫的絕世刀法

新龍門客棧

故事背景

明朝景泰年間,皇上無能,朝中大權由東廠曹少欽太監所把持,並欺上瞞下暗中鏟除異己,建立了一股龐大的惡勢力。兵部尚書楊宇軒看不過太監的囂張跋扈,便寫了一道奏摺密奏皇上,但是被奸臣曹少欽的爪牙奪走信函!錦衣衛在當夜便殺光了兵部尚書楊宇軒全家,尚書府也被放火給燒個精光!而主角周淮安是一位禁軍教頭,為了逃避東廠太監的追殺,一路逃到了沙漠中的龍門客棧,客棧的老闆娘金鑲玉是個勢利眼的大美女,然而她卻被風采翩翩的周淮安所吸引,因此愛上了這位被通緝的要犯。

歡樂盒有限公司 GAME BOX CO.,LTD
台北縣永和市中和路345-1號17樓
17F NO 345-1,CHUNG HO RD YUNG HO TAIPEI TAIWAN
電話 02 2231 6454 TEL 02-2231-6454
傳真 02 2231 6424 FAX (02)2231-6424

夢想 感動 盡在 歡樂盒

暗闇坂の家
日本著名小說改編
這個坡配稱為暗闇坡
在這路途中有個古老的房子
房子的男主人十八年前謎樣的失蹤了
一段夾雜著愛恨的顫慄殺人事件
那搜查結果 那荒唐駭人的真相是……
一個已消失的風景裏反映著
一個愛恨交織著的夏日傳說
h.m.p
如果您喜歡X夜怪譚的詭異恐佈
愛推理的玩家們絕不能錯過
windows95/98
中文版 全程語音
歡樂盒
GAME BOX
歡樂盒有限公司 GAME BOX CO LTD
TEL (02)2231 6454
FAX 02 2231 6424
歡樂盒
歡樂盒資訊網
www.gamebox.com.tw

CD-RON
WIN95/98
中文版
全程語音
芭芭拉
完結篇

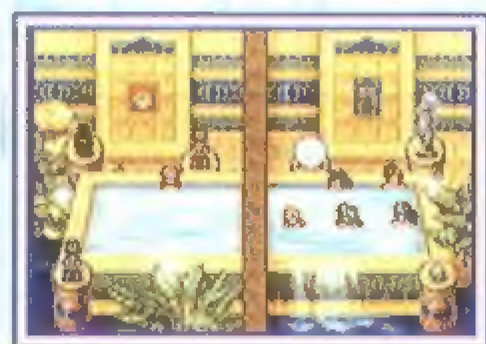
幻想水滸伝®

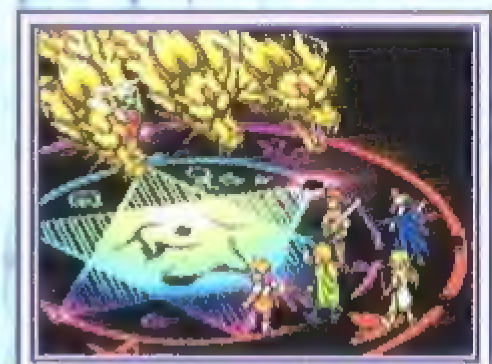
GENSO SUIKODEN

英雄與暴君雙重性格的化身赤月帝國

【黃金之帝—伯貝拉沙】

已將帝國引至頹廢與衰敗的地步！


戰鬥之餘的泡湯活動！

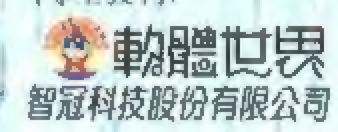

魂之魔法紋章急速發動！

天女的傳說—月下草

多樣化戰技與格鬥方式！

研發製作/

代理發行/



高科技機軸打造而成的幻想世界 RPG — Windows中文版全新推出！

地獄門
獨特的劇情、畫面、戰鬥、速度、
五項絕技，讓您玩得輕鬆！
神奇的衛星人物搜尋視窗，
一經展開，讓你玩遊戲再無後顧之憂。
酷辣的法術系統，雪魔掌、五星黑印掌
、猴精、茅山小鬼、雙頭龍，
讓你見識什麼叫真正的戰鬥！
研發製作＼
工作室
出版發行＼
軟體世界

魔神降世，萬物驚變，
除魔重任，唯你一人！
懷仇出身書香世家，
卻因父母發現朝廷弊案，
而隱姓埋名，浪跡江湖，
朝廷的追殺讓他們骨肉分離，
懷仇能克服一切困難
斬妖除魔，與親人團聚嗎？

人工智慧

雖然大家都宣稱是第一、或說他們是獨家超頻技術，但我們早在1997年螺絲起子超頻顯示卡時，就已經提供給使用者超頻技術了，現在我們更進一步的給你擁有人工智慧的超頻技術，這樣的技術適合任何等級的電腦，並且能自動的超頻、或是降頻，相信在不久的將來其他廠商將會效仿並繼續號稱為第一。

熱愛玩3D遊戲的朋友都期待聖誕節的到來，因為最新、最炫、栩栩如生的3D遊戲是在此時上市，新遊戲的圖形、場景、動作都將需要更大的顯示記憶體來支援、所以現在你非得注意32MB的3D加速卡就是趨勢，只有這麼大的記憶體才能支援複雜的立體遊戲，32MB的加速卡將成為多媒體電腦的標準的配備。

在啓亨眾多技術之一，從1997年就有，包括：NT底下的安裝、驅動程式、公用程式、移除安裝等等.....至今還未有人能站出來說他是第一或是獨家！

而啓亨又將會因爲Windows 2000的到來（NT架構），再次大幅領先。

所謂的人工智慧就是『想在前面、做在前面』！！

啟亨股份有限公司
台北市羅斯福路二段35巷13號 Tel: 886-2-23224020 · Fax: 886-2-23416136 客服專線： 886-2-23212562
E-mail: info@triplex.com.tw · http://www.triplex.com.tw 更新 Driver 專址: driver.triplex.com.tw